februarie 2005 Nr. 53/ anul VI

PC Games 4 fun

99.500 lei



2 CD-uri

- The Settlers: Heritage of Kings
- Medieval Conquest
- The Punisher
- BuggedOut Rally




TEST
Everquest II
Flatout

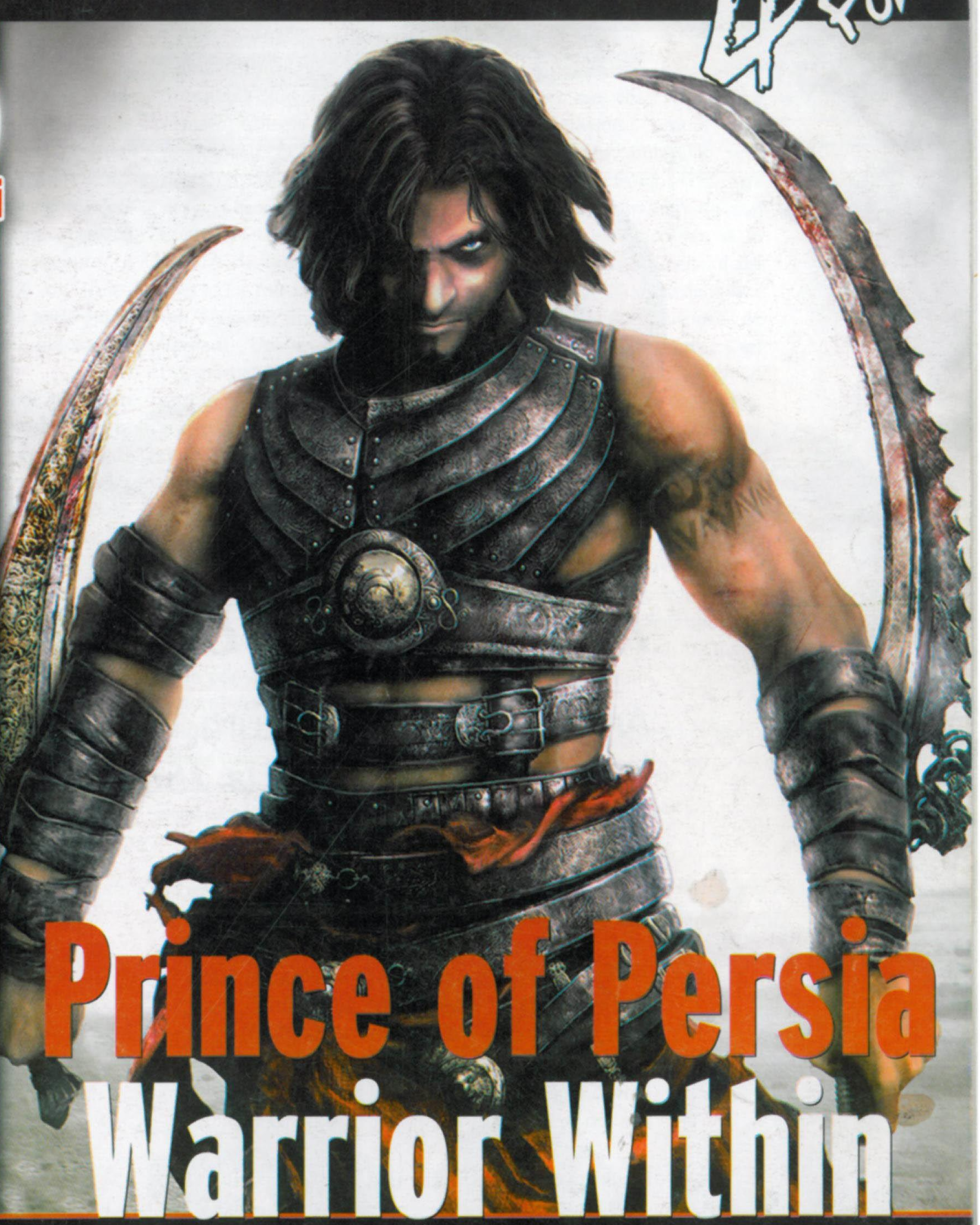


TEST
Un RPG plasat în universul lui Tolkien, bazat pe lupte turn based gen Final Fantasy? Da, se poate şi aşa ceva!

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth



TEST
Electronic Arts scoate un alt pui după The Return of the King şi The Third Age, de data asta un RTS...



Prince of Persia Warrior Within

AVANPREMIERĂ



STAR WARS:KOTOR II - THE SITH LORDS

TEST



ARMIES OF EXIGO

În 20 decembrie 2004, Electronic Arts surprindea pe toată lumea prin anunţul unei achiziţionări ostile a 19,9% din capitalul francezilor de la Ubisoft Entertainment! Cu puţin timp înainte, Electronic Arts anunţase achiziţionarea drepturilor asupra licenţei **NFL**, în exclusivitate pentru seria **Madden**, devorarea lui Criterion şi aruncarea unei momeli lui DICE... Decizia celor de la Electronic Arts este cu atât mai surprinzătoare, cu cât toată lumea se aştepta ca înghiţirea sectorului de jocuri video să înceapă cu micii publisheri (în frunte cu Eidos), nu taman cu Ubisoft!

De atunci, totul este învăluit în ceaţă, fie că este vorba despre natura intenţiilor celor de la Electronic Arts, sau a mijloacelor puse în funcţiune de fraţii Guillemot, fondatorii Ubisoft, în scopul de a contra un eventual raid al liderului mondial al industriei jocurilor video. În acest context, cotidianul financiar L'Agefi citând „o sursă bine informată", a publicat zilele trecute o informaţie potrivit căreia Vivendi Universal Games ar veni în ajutorul grupului francez, cele două părţi având deja"contacte preliminare" în vederea unei eventuale apropieri. VUG, în rolul cavalerului alb şi ideea constituirii unui grup european puternic, care să depăşească un miliard de dolari cifră de afaceri au făcut ca acţiunile Ubisoft să prindă un boost de 10,89% la Bursă. Informaţia a fost însă dezminţită categoric de VUG. Ce a urmat? Ubisoft a precizat, la rândul său, că „nu există încă negocieri cu un potenţial partener"... Orice s-ar întâmpla, Bruno Bonnel, PDG al Infogrames/Atari a profitat de ocazie pentru a face apel în La Tribune la faptul că cei trei giganţi francezi Ubisoft, Vivendi Universal Games şi Infogrames trebuie să „strângă rândurile" pentru ca industria europeană de jocuri video să continue să „rivalizeze cu americanii şi japonezii în topul mondial". Ultimul însă preferă să se refere mai degrabă la metode de acţiune concertate decât la recurgerea la orice formă de fuziune, probabil şi datorită fragilităţii financiare a grupului său...

În prima săptămână a lui 2005, editorul francez a început să-şi clădească fortificaţiile în faţa valului năprasnic lansat de gigantul american. Neliniştit de politica expansionistă a EA, Ubisoft va convoca în curând cei mai însemnaţi acţionari ai capitalului său pentru a-i convinge să nu se lase seduşi de eventualele oferte cu care s-ar putea să-i momească EA. Totul pare să fie de partea editorului francez, inclusiv o creştere de capital via cumpărări de titluri sau chiar o fuziune Ubisoft/Gameloft... Scopul vădit este contrarea ambiţiilor încă oculte ale Electronic Arts, care urzeşte această lovitură de mai bine de un an şi nu pare să se oprească din marş. Capitalul EA este evaluat la 2,5 miliarde dolari, în timp ce Ubisoft dispune de numai 399 milioane euro... Cert este că situaţia Ubisoft a devenit de interes naţional pentru Franţa, din moment ce ministrul delegat al industriei, Patrik Devedjan şi-a anulat o deplasare pentru a se întrevedea cu Yves Guillemot, PDG-ul Ubisoft.

Eh, e mai bine să previi decât să tratezi! Nu ştiu alţii cum sunt, dar eu aş prefera să joc **Splinter Cell: Chaos Theory**, iar nu **Splinter Cell** 2006... 2010...

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef



53 februarie/2005

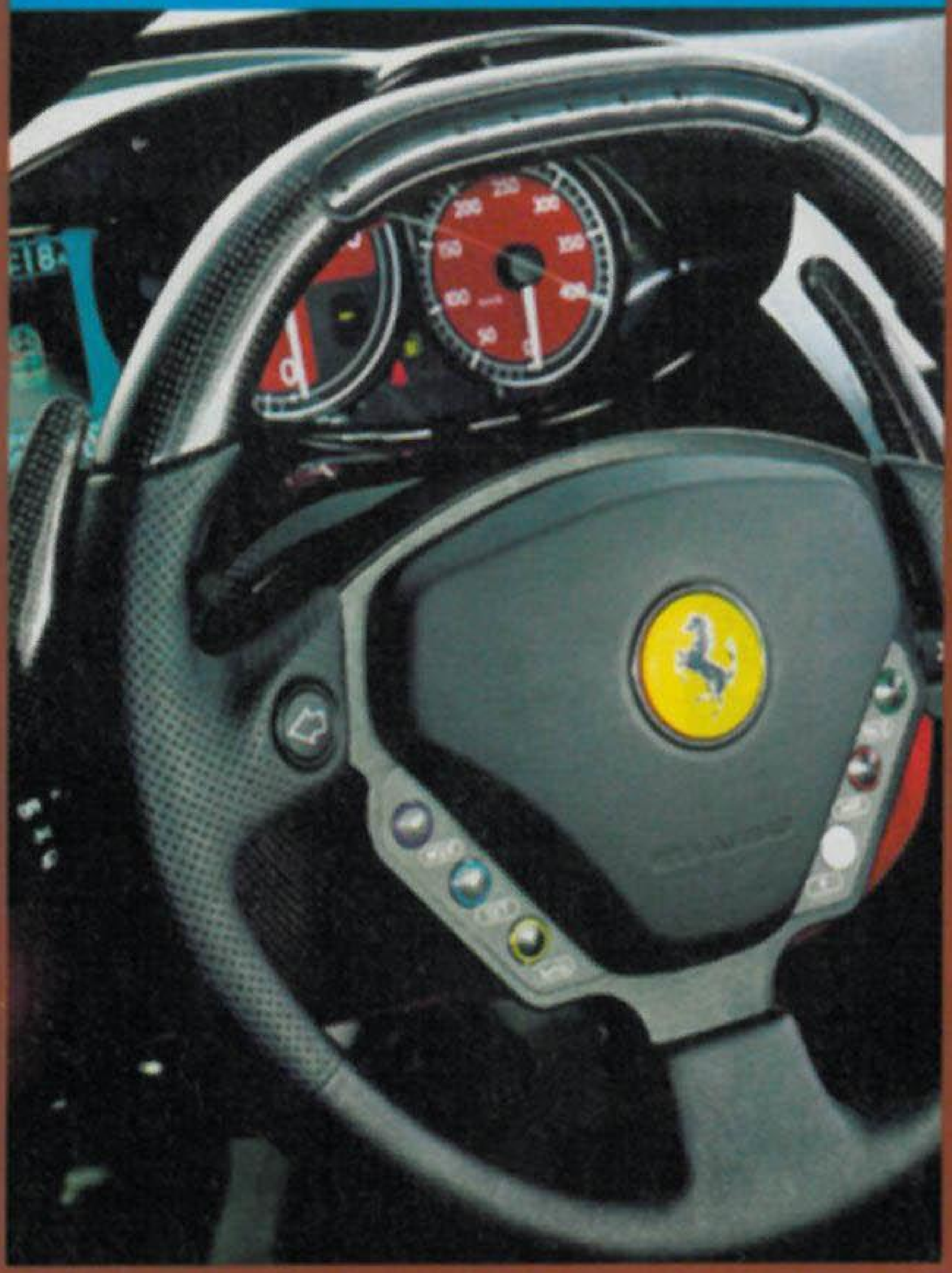
F.E.A.R.



Armies of Exigo



Volan ThrustMaster



Actualități

Editorial 3
Most Wanted 7
News 8
Profil: Warren Spector 17



Avanpremiere

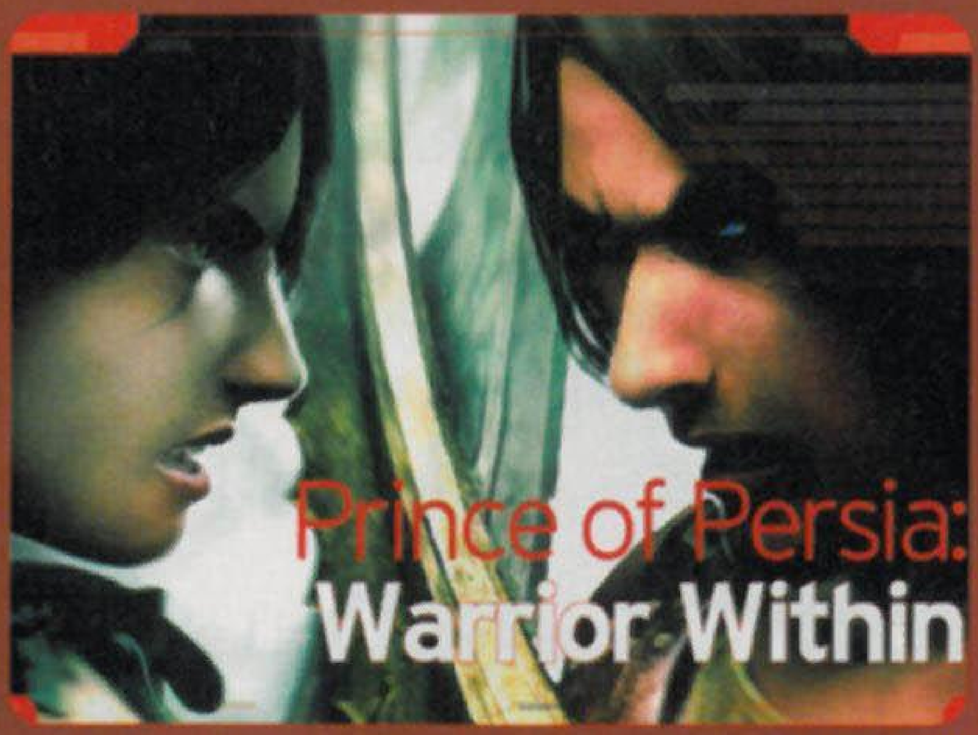
KoTOR II 24
F.E.A.R. 28
Earth 2160 30

Special

Jocurile anului 2004 18

Teste

Jocul lunii:
Prince of Persia: Warrior Within 34



Strategy

The Lord of The Rings:
The Battle for Middle-Earth 42
Immortal Cities: Children of the Nile 49
Blitzkrieg: Rolling Thunder 50

Action

Painkiller: Battle out of Hell 52
Joint Ops: Escalation 54
Rollercoaster Tycoon 3 52
Worms Forts 58
Zoo Tycoon 2 51

MMORPG

Everquest II 56
Knight Online 60
Gunbound 62

Sports

Flatout 64
GTR 68
Pro Evolution Soccer 4 70

Hardware

Actualități 14
Enzo Ferrari Wireless 78
Top Gun Afterburner II 80
DV Action! DVD Edition 82
Firestorm Dual Analog 3 83

Console

The Third Age 72
Second Sight 75

Muzici

Metale grele 84

Service

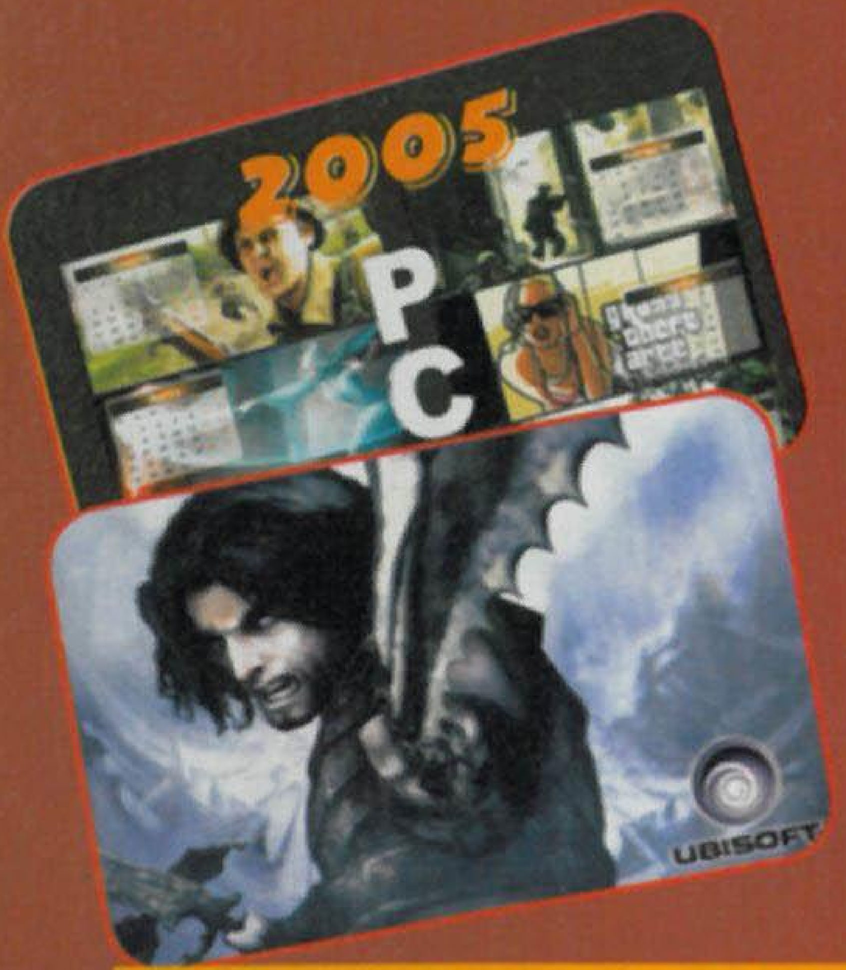
Poșta Redacției 86
Impressum 90

Concurs

Poz(n)a lunii 89

CD/DVD 53 februarie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Dr







DEUS EX - ZODIAC

Un MOD care te pune în pielea lui Paul Denton din primul **Deus Ex** (fratele lui J.C.), de-a lungul unui set de şase misiuni desfăşurate în paralel cu acţiunea jocului original.



The Punisher — CD+DVD



Binecunoscutul personaj al benzilor desenate Marvel a luat, încetişor, drumul către toate platformele de jocuri. În acest demo, aflat pe CD şi DVD, un bun amic este răpit şi ascuns undeva în Grădina Zoologică, iar bunul simţ ne spune că e musai să-l găsim şi să facem dreptate. Henchmen-ii care ne stau în cale vor afla pe pielea lor ce înseamnă să fi un Punisher supărat…

CERINŢE SISTEM

Necesar:	CPU 1 GHz, 128 MB Ram
Suport 3D :	Da

Half-Life 2 — DVD



Acum că toată lumea ştie cu ce se mănâncă acest joc superb, iaca, a venit timpul şi pentru un demo, astfel, jucătorii mai oropsiţi de soartă, care nu au pus încă mâna pe **Half-Life 2**, se pot delecta cu ceva picanterii măiastre. Avem parte de acţiune, grafică de cea mai bună calitate, arme ucigătoare, precum şi de un Gordon Freeman în formă maximă. Enjoy.

CERINŢE SISTEM

Necesar:	CPU 1.2 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D :	Da

GTR — DVD



Am auzit, din surse sigure (AKA nenea Stokky), că **GTR** este una bucată simulator de maşinuţe ultra realist, care ne pune la dispoziţie pe la cincizeci de bolizi ai şoselelor, care mai de care mai supărat şi mai dornic de viteză. Pentru cei pasionaţi de acest stil de jocuri (eu unul, stau deoparte), **GTR** va fi o adiţie frumuşică la colecţie.

CERINŢE SISTEM

Necesar:	CPU 1.5 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D :	Da

DEMOS

- BuggedOut Rally (CD1)
- Cross Racing Championship
- GTR
- Half Life 2
- Medieval Conquest (CD 2)
- Mini Games (CD 1)
- Nova City
- Scrapland
- Sentinel
- Starshatter
- The Punisher (CD 2)
- The Settlers - Heritage of Kings (CD 1)

DRIVERS

- ATI Catalyst 4.10 win9x/ME (CD 1)
- ATI Catalyst 4.12 winxp/2k (CD 1)
- nVidia Forceware 66.93 winxp/2k (CD 1)
- nVidia Forceware 66.94 win9x/ME (CD 1)
- nVidia Nforce 4.27 win9x/ME
- nVidia Nforce 5.10 winxp/2k
- nVidia Nforce System Utility 1.08.5 win9x/ME - winxp/2k
- Via Hyperion 4 in 1 v.4.55.v (CD 1)

PATCHES

- Far Cry
- Flatout v.1.1 (CD 1)
- Kohan 2
- Kult
- Men of Valor
- Pro Evolution Soccer v.4.1.10 (CD 1)
- Vampire... Bloodlines v.1.2 (CD 1)

SPECIALS

- CoD: United Offensive Map Pack
- Civilization III MOD
- Commandos 2: Destination Paris MOD
- Deus Ex: Zodiac MOD (CD 2)
- DLH Update (CD 2)
- Far Cry Tournament Map Pack
- Flatout Online
- GTA Vice City MOD
- Half Life 2 Goodies (CD 2)
- NOLF 2 Map Pack 1
- NOLF Contract Jack
- Second Sight Screensaver (CD 2)
- Settlers IV: 1516 History Patch
- UT 2004
- Warhammer 40K: Celebrity Graveyard Map Pack

TOOLS

- Bit Defender v.7.2 (CD 1)
- Blue Byte Game Channel (CD 1)
- CPU Z v.126
- DVD Identifier 3.51 (CD 1)
- Fraps v.2.3.3 (CD 1)
- Free RAM v.3.2.0.1 (CD 1)
- Irfan View v.3.95 (CD 1)
- More Bench LX v.4.18
- NAV 2005 Update
- Nero Burning ROM v.6.6.0.1 (CD 1)
- Popup Stopper Basic (CD 1)
- Prime95 v.23.8
- Recover My Files v.2.93
- Rivatuner 2 RC 15
- rTool v.0.9.9.8 RC0
- Screenshot Pilot v.1.4 (CD 1)
- Securepoint Firewall (CD 1)
- Speed Fan v.4.17
- Video Edit Magic v.4.01
- Winamp 5.07 (CD 1)

VIDEOS

- Act of War
- Boiling Point (CD 2)
- Brothers in Arms
- Crytek
- Dragonshard
- FF VII: Advent Children (CD 2)
- Rainbow Six 4
- Silent Hunter III
- Star Wars: Republic Commando
- Still Life Ingame (CD 2)
- World of Warcraft: Behind the Scenes
- Mega Video: CS: Cei mai buni jucători CS din lume

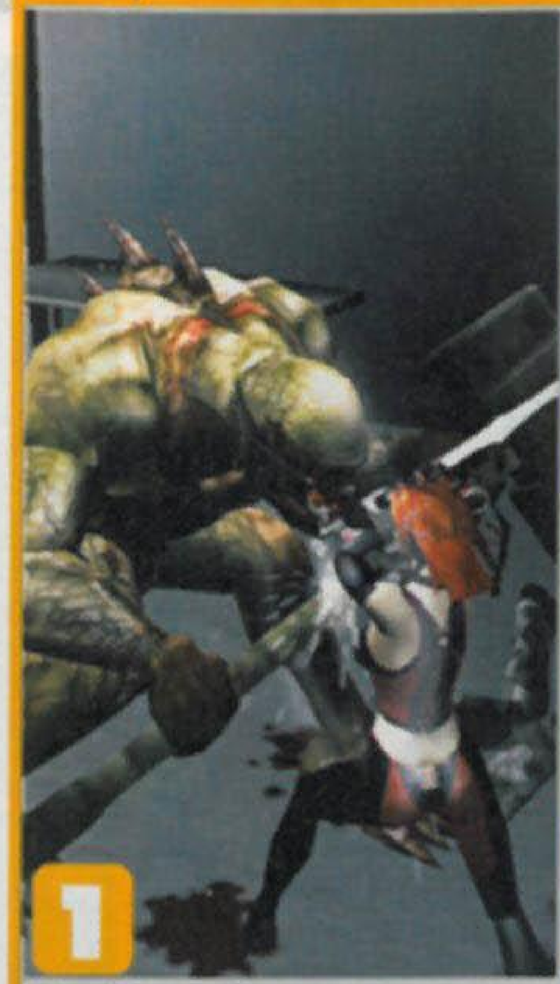
... şi multe altele!

Most Wanted

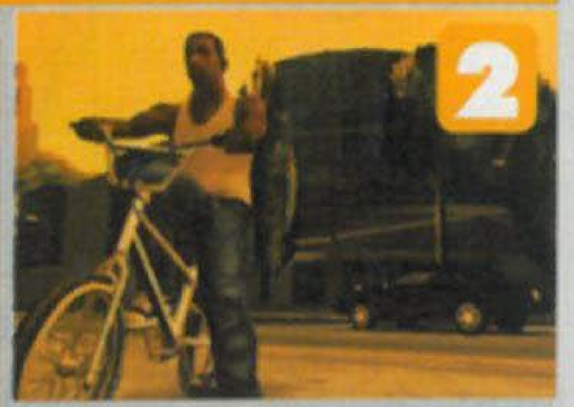
Cele mai aşteptate jocuri

Poziţia actuală	Tendinţa	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1/1	–	BloodRayne 2 (Action)	Majesco/Terminal Reality	trim. I 2005
2/2	–	GTA: San Andreas (Action)	Take2/Rockstar Games	30 septembrie 2005
3/10	▲	Star Wars: Knights of The Old Republic II - The Sith Lords (RPG)	Activision/Obsidian	februarie 2005
4/9	▲	Brothers in Arms (Tactical Shooter)	Ubisoft/Gearbox Software	februarie 2005
5/8	▲	Driv3r (Action)	Atari/Reflections	trim. I 2005
6/4	▼	Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	necunoscut
7/5	▼	Gothic 3 (RPG)	Necunoscut/Pirannha Bytes	cândva în 2005
8/6	▼	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Tactical Shooter)	Ubisoft/Ubisoft	martie 2005
9/3	▼	STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS)	THQ/GSCGameworld	trim. I 2005
10/7	▼	Quake IV (FPS)	Activision/Raven Software	trim. IV 2005
11/11	–	Black & White 2 (Strategie)	Electronic Arts/Lionhead Studios	trim. I 2005
12/12	–	Advent Rising (Action)	Majesco/ GlyphX Games	trim. I 2005
13/13	–	Civilization 4 (TBS)	Atari/Firaxis	trim. I 2005
14/14	–	Star Wars: Republic Commando (Action)	Activision/Lucas Arts	25 februarie 2005
15/15	–	Psychotoxic: Gateway to Hell (FPS)	Nuclear Vision/necunoscut	martie 2005
16/16	–	Blitzkrieg 2 (RTS)	necunoscut/Nival Interactive	trim. II 2005
17/18	▲	The Settlers: Heritage of The Kings (Strategie)	Blue Byte/ Ubisoft	martie 2005
18/17	▼	Playboy: The Mansion (Adventure)	Ubisoft/ Cyberlore Studios	martie 2005
19/19	–	X2: The Return (RTS)	Deep Silver/Egooft	februarie 2005
20/20	–	The Roots (Action)	Cenega/ Tannhauser Gate	februarie 2005
21/21	–	Dragonshard (RTS)	Atari/Liquid Entertainment	primăvara 2005
22/22	–	Goldenland (RPG)	Burut Software/necunoscut	necunoscut
23/23	–	Battlefield 2 (Action)	Digital Illusions/ Electronic Arts	necunoscut
24/24	–	Lord of the Rings: Middle-earth Online(MMORPG)	Turbine Entertainment/Vivendi	necunoscut
25/25	–	Enclave II (Action adventure)	Starbreeze Studios/necunoscut	necunoscut
26/26	–	Warhammer Online (MMORPG)	necunoscut/Climax	necunoscut
27/27	–	Drake of the 99 Dragons (Action)	Vivendi/Idol FX	necunoscut
28/28	–	Empire Earth 2 (RTS)	Vivendi Universal/Mad Doc Software	trimestru II 2005
29/29	–	Call of Cthulhu: (Action-adventure) Dark Corners of The Earth	necunoscut/ Headfirst Productions	februarie 2005
30/30	–	Doom III: Resurrection of Evil (FPS)	Activision/Nerve Software	necunoscut
31/31	–	The Matrix Online (MMORPG)	SEGA/Monolith	trim. I 2005
32/32	–	F.E.A.R. (FPS)	Vivendi Universal/Monolith	necunoscut
33/33	–	Metallica (Action)	Vivendi Universal/Segnana	necunoscut
34/34	–	Earth 2160 (RTS)	Deep Silver/Reality Pump Studios	martie 2005
35/35	–	Fallout 3 (RPG)	Ubisoft/ Bethesda Softworks	necunoscut
36/36	–	Dungeons & Dragons Online (MMORPG)	Atari/Turbine Entertainment	necunoscut
37/37	–	Heroes of Might and Magic V (TBS)	Ubisoft/Ubisoft	necunoscut
38/38	–	The Bard's Tale (RPG)	Vivendi Universals/ inXile entertainment	necunoscut
39/39	–	The Movies (Simulator economic)	Activision/ Lionhead Studios	martie 2005
40/40	–	Runaway 2 (Adventure)	necunoscut/Pendulo Studios	necunoscut
41/41	–	Paraworld (Strategie)	necunoscut/Sunflower	necunoscut
42/42	–	Lord of the Creatures (Strategie)	necunoscut/Arvirago	necunoscut
43/43	–	Pariah (FPS)	HIP Interactive/ Digital Extremes	necunoscut
44/44	–	Sacred Underworld (CRPG)	Ascaron/KOCH Media	martie 2005
45/45	–	StarCraft Ghost (Action)	Vivendi Universal/Blizzard	necunoscut
46/46	–	Neverwinter Nights 2 (RPG)	Atari/Obsidian Entertainment	cândva în 2006
47/47	–	Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS)	Activision/ID Software	necunoscut
48/48	–	Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Action)	Ubi Soft/Red Storm	trim. I 2005
49/49	–	Dungeon Siege 2 (CRPG)	Microsoft/GAS Powered Games	trim. I 2005
50/50	–	Duke Nukem Forever (FPS sau OZN)	Take 2/3D Realms	"When it's done! "

Top 3 Most Wanted



1 BloodRayne 2
Nici venirea noului an nu o poate îndepărta pe frumoasa vampiriţă de pe tronul topului. De când a apărut în Playboy-ul din State, popularitatea ei este în creştere.



2 GTA: San Andreas
După răsunătorul succes obţinut pe console, privirile posesorilor de PC se îndreaptă asupra celor de la Rockstar.



3 SW: KotOR II -The Sith Lords
Odată cu apariţia primelor trailere şi informaţii oficiale în legătură cu SW: Episode 3 a crescut curiozitatea şi în legătură cu **KotOR II**.

Top Redactor Jacint



1 Civilization 4
Seria **Civilization** reprezintă pentru mine TBS-ul prin definiţie. Abia aştept să văd ce noutăţi ne pregăteşte al patrulea episod.



2 The Roots
Chiar dacă nu se numără printre cei mai publisheri, Cenega începe să aibă jocuri interesante. Printre ele se numără şi, din păcate, amânatul **The Roots**.



3 Gothic 3
După ce am parcurs pentru a nu ştiu câta oară primele două părţi mi s-a deschis apetitul. Păcat că **Night of the Raven** există doar în germană.

Top cititori



1 GTA: San Andreas
Se pare că gustărica din numărul trecut apropo de varianta pe consolă v-a deschis apetitul. Ehh, de-ar apărea în sfârşit şi varianta PC...



2 Elder Scrolls IV: Oblivion
Imaginile apărute din joc n-au făcut altceva decât să toarne gaz pe foc. Jucătorii rostesc acum incantaţii magice să pună mâna mai repede pe el.



3 Doom III: Resurrection of Evil
Nenumăratele MOD-uri apărute pentru Doom III au ţinut viu interesul faţă de joc. Add-on-ul nu promite prea multe, totuşi este destul de aşteptat.

OPINIE
ERDEI JACINT



Australian extravagant

Odată cu venirea la modă a MMORPG-urilor a început să se practice din ce în ce mai mult trocul. Nu mă refer acum doar la comerţul virtual, realizat în cadrul jocului, ci şi la tranzacţiile care se desfăşoară în faţa monitorului. Jucători plictisiţi sau avizi de bani, adesea vând obiectele adunate sau chiar personajul cultivat cu multă grijă şi ajuns la un nivel înalt. În timp ce aceste „afaceri" desfăşurate în penumbra cluburilor de net se rezumă la sume mici, maximum câteva sute de mii de lei, sunt unii maniaci care se încumetă la fapte nebuneşti. Cum puteţi citi într-una din ştirile alăturate un „mate" a hotărât să-şi supună contul bancar unei cure de slăbire de 26,500 USD. Nimic interesant până aici! Dar, dacă precizăm că suma a fost cheltuită pentru achiziţionarea primei insule scoase la licitaţie în MMO-ul **Project Entropia**, lucrurile devin puţin mai bizare. Subiectul licitaţiei a fost o insulă virtuală de 25 km², denumită Treasure Island (cât de ironic!), împreună cu un castel imens (nemobilat) şi o serie de drepturi acordate viitorului proprietar. Oricât de aberantă ar părea pentru noi această ştire (mai ales că unii nu câştigă atâţia bani nici în decursul unui deceniu!) reprezintă foarte bine spiritul uman. Dacă are de unde, omul este dispus să cheltuiască orice sumă pentru a se distra, pentru a se simţi bine. În această nouă epocă în care trăim, ultimele două termene nu înseamnă însă neapărat ceva fizic, material. Distracţia se poate regăsi la fel de bine în spaţiul virtual, precum şi în realitatea care ne înconjoară. Ba mai mult, informaţiile apărute pe monitor de multe ori sunt mai reale (sau cel puţin mai plăcute) decât aberaţiile vieţii zilnice. Poate că gestul încă ni se pare hilar, dar, dacă ne gândim mai bine, acapararea unei insule virtuale nu e mai ciudată decât orice investiţie a noastră în lucruri trecătoare.

Jacint Erdei

Shadow Tor Studios anunţă **Barrow Hill**

Relansat în ultimele luni, genul adventure continuă să atragă micii producători, încrezători în reuşita lor prin scenarii bine concepute în faţa jucătorilor care nu se plictisesc de câteva animaţii sumare şi o grafică învechită. Dezvoltat de mica societate engleză Shadow Tor Studios, **Barrow Hill** face parte din această categorie, dar are o poveste deosebită: contactat de Conrad Morse, un arheolog care vrea să păstreze intact situl Barrow Hill, producătorul englez a reconstituit în trei dimensiuni acest stones circle, un cerc de pietre verticale însoţite de un menhir şi a făcut cu această ocazie o mulţime de fotografii şi filmări. Înarmat cu acest material, s-a decis să se lanseze în lumea jocurilor adventure cu **Barrow Hill** despre care ştim că va fi plin de elemente mistice. Încă nu a fost anunţată nici o dată de apariţie, dar jocul are deja un site oficial... cam golaş!



Madagascar: primele imagini

Activision a publicat primele imagini din **Madagascar**, jocul action-adventure inspirat din următorul film de animaţie cu acelaşi nume creat de Dreamworks. Prevăzut să apară în iunie 2005, ca să coincidă cu apariţia filmului (nu de alta!), **Madagascar** ne va pune la comanda celor patru protagonişti ai aventurii: leul Alex, hipopotamul Gloria, zebra Marty şi girafa Melman. Grafic, jocul pare cam minimalist, dar mai bine să-i aşteptăm apariţia până să ne facem o idee. Apariţia lui **Madagascar** este prevăzută pe PC, PS2, Xbox GameCube şi GBA în luna iunie 2005.



Anunţat **Keepsake**

Wicked Studios a anunţat că lucrează la un nou proiect pe nume **Keepsake**, un adventure în care protagonista Lydia explorează Dragonvale Academy în încercarea de a rezolva un mister obscur care învăluie locuitorii zonei. Nu a fost anunţată nici o dată de apariţie pentru că Wicked Studios a declarat că se află încă în căutarea unui publisher.



Game Over pentru Titus



Trist. Începutul acestui an aduce sfârşitul aventurii lui Titus Interactive. Tribunalul de comerţ din Meaux a pronunţat în prima săptămână a lui 2005 lichidarea judiciară a editorului francez şi a filialelor sale, Sofra Jeux şi Avalon France (ex Virgin Interactive, distribuţie). Interplay, filiala americană din care se deţinea 62,25% este lichidată şi ea. Puse în redresare judiciară în data de 7 iunie 2004, cele două societăţi au beneficiat de o perioadă de graţie până în 7 februarie 2005. Dar tribunalul a decis să pună capăt acestui răgaz: totalul datoriilor grupului Titus depăşea 100 milioane euro pentru o cifră de afaceri scăzută la mai puţin de 20 milioane euro şi pierderi evaluate la 103 milioane euro în 2003. Fondat în 1985, Titus şi-a trăit zilele de glorie la sfârşitul anilor '80 şi începutul anilor '90, cu excepţionalele jocuri din seria **Crazy Cars** şi **Prehistorik**.

Gothic III: primele detalii



Publisher-ul JoWooD a ţinut să (re)confirme semnarea contractului de distribuţie a viitorului RPG **Gothic III**, aflat în lucru la studioul german Piranha Bytes, cam pentru sfârşitul lui 2005. Totodată, o recentă prezentare publică a lui **Gothic III** ţinută în biblioteca din Bremen a scos la iveală câteva detalii concrete de gameplay - despre care puteţi citi pe larg într-un publicat pe site-ul WorldOfGothic.com. Foarte pe scurt, jucătorii vor putea descâlci mai multe fire narative; vor exista mai multe finaluri posibile; lumea jocului va fi îm-părţită în trei regiuni principale - una deşertică / arabică, una medievală (în genul primelor **Gothic**) şi una nordică - fiecare dintre acestea urmând să găzduiască o Ghildă. Dar cu observaţia că ghildele nu vor mai fi relevante pentru poveste, în sensul că nu vom mai fi obligaţi să ne alăturăm uneia sau alteia, pentru a avansa în joc. De bun augur este şi posibila împărţire a inventarului pe categorii (ar fi cazul...) şi, nu în ultimul rând, faptul că versiunea engleza a jocului "va apărea mai devreme decât ar putea să le placă germanilor" - spun cei de la Piranha.

U-235 Studios anunţă Retribution

Tânărul studio australian U-235 Studios anunţă cu candoarea caracteristică începătorilor un joc action-adventure pe nume **Retribution**, prevăzut să apară pe PC şi Xbox 2. Jocul pune în scenă un erou traumatizat de asasinarea părinţilor săi, masacraţi sub ochii lui, care caută răzbunare pe parcursul a 11 niveluri, despre care ni se spune că vor fi foarte variate. Protejată de batalioane de militari îmbarcaţi pe nava sa de război, ţinta sa este destul de greu de atins, băiatul însă va avea la dispoziţie un arsenal convingător, pe care-l va putea folosi la first şi third person. Pentru moment, titlul se rezumă la o descriere în limba engleză şi nu are nici o şansă să apară până prin 2007, dar producătorul speră să răspândească nişte screenshot-uri într-o lună-două. Nu cred să aflăm prea multe nici atunci!

Bruno Bonell gata să demisioneze?

Americanii de la Wall Street Journal au anunţat o luare de poziţie mai mult decât tranşantă din partea lui Bruno Bonell, PDG al Infogrames. Acesta ameninţă să demisioneze dacă planul său de restructurare nu va fi adoptat până în 19 ianuarie, cu ocazia adunării generale a grupului. El a declarat şi că "preşedintele trebuie să plece dacă nu este aprobat de către majoritatea acţionarilor". Adunarea generală precedentă s-a desfăşurat la 21 decembrie 2004, dar nu a permis votări. Cea din 19 ianuarie 2005 va trebui să decidă dacă să refuze sau nu planul de restructurare care prevede refinanţarea Oceanelor, obligaţiile convertibile având scadenţa în iulie 2005. În cursul primului semestru al anului financiar 2004/2005, cifra de afaceri a grupului a scăzut cu 12% faţă de anul precedent (la 277 milioane euro) aducând cu sine o pierdere netă de aproximativ 42, 2 milioane euro. De patru ori mai importantă decât cele 9,8 milioane înregistrate în 2003, această pierdere a adâncit o datorie totală estimată în prezent la 333 milioane euro.

Vor exista fuziuni în industria jocurilor video în anul 2005?

Potrivit unui articol din Wall Street Journal, anul 2005 ar putea fi anul marilor fuziuni între diferitele societăţi din sectorul jocurilor video. În articol se remarcă faptul că Walt Disney este interesată să achiziţioneze societăţi care operează în acest sector şi că o societate foarte ambiţioasă din New York, IAC InterActiveCorp (condusă de Barry Diller), a încercat acum câteva luni să cumpere întregul Activision, fără să primească însă acordul economic, aşa că totul s-a transformat într-o frecţie la piciorul de lemn. Să vedem ce suprize (ne)plăcute ne aşteaptă în Noul An.

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

1. HALF LIFE 2
(Valve/Vivendi)
CIPRIAN, AKA Gordonul mioritic al redacţiei PC Games, priveşte în gol cum ultimul număr al revistei este pe cale de a lua drumul tiparului... Cătinel, dar se mişcă treaba. Cumva...

2



VAMPIRE: BLOODLINES
(Troika/Activision)
MUŞCAT ÎN URMĂ cu câţiva ani buni de o vampiriţă focoasă şi nebunatică, Şerban a înţeles că viaţa de vampir este una plină de lucruri noi, iar vodka se transformă în sânge.

3

CS: SOURCE
(Valve/Vivendi)
ETERNUL NOSTRU SNIPER Jacint a prins, datorită noului engine Source, un colorit ceva mai vioi, iar Magnum-ul său face la fel de multe ravagii în acest peisaj ceva mai 3D.



4



ROME: TOTAL WAR
(Creative Assembly/Activision)
CUCERIREA DACILOR a fost doar primul pas pentru Cezarul Paul care, pus din nou pe fapte mari, a ochit de peste mări şi ţări proviziile de alcool ale britanicilor.

5

MYST 4
(Ubisoft/Ubisoft)
LUMEA DE VIS în care se preumblă Cipri al nostru în ultimul timp pare una fascinantă. O fi de vină berea sau e doar o metodă de a scăpa de colegii săi mult prea cicălitori?



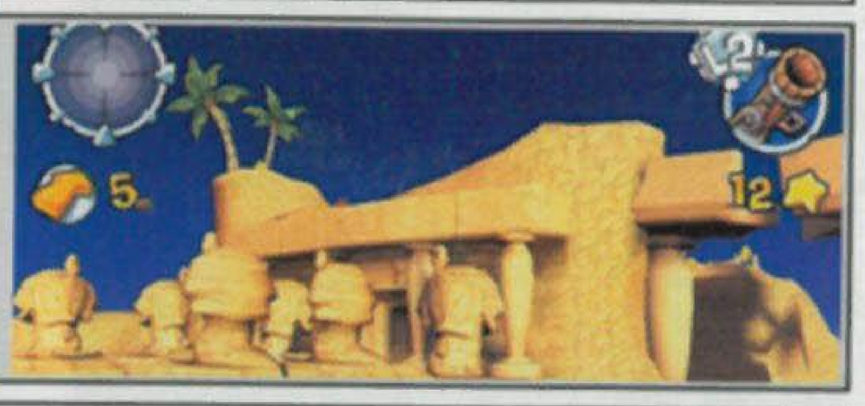
6



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
(Relic/THQ)
STOKKY ESTE nevoit să apară în acest mic text activând cu aplomb, nu de alta dar Paul s-a cam săturat să tot facă cinste la fraţii lui orci în fiecare zi. Să mai facă şi Şerban, ce naiba.

7

WORMS FORTS
(Team 17/SEGA Europe)
RÂME, RÂME şi iar râme... Cu această ocazie, Jacint îşi face provizia de momeală pentru pescuit, deoarece s-a decis să înveţe şi tainele acestui mistic obicei românesc...



8



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
(EA/EA)
GONIND CU ÎNVERŞUNARE pe străduţele oraşului, Trabantul lui Stokky a demonstrat încă o dată că poate ţine piept oricăror inovaţii tehnice ale momentului.

9

ROLLERCOASTER TYCOON 3
(Frontier/Atari)
PAUL S-A SĂTURAT într-un final de arme grele şi Gore cât China, devenind astfel un paşnic călător prin trenuleţele virtuale din acest parc de distracţii. Asta, până la proba contrarie...

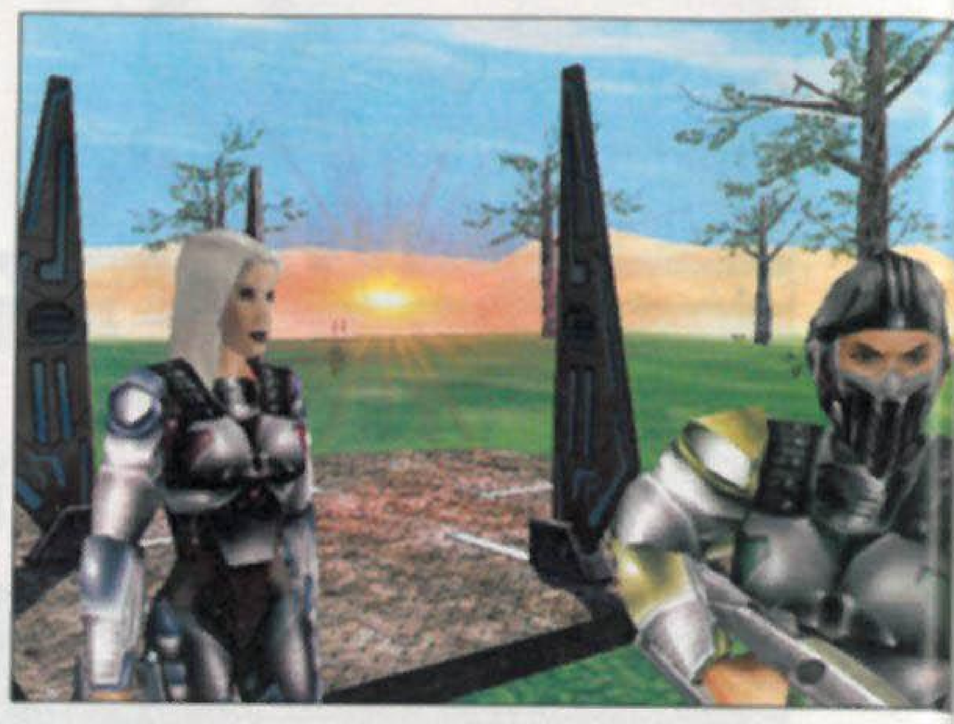


10



NBA LIVE 2005
(EA/EA)
ENERVAT PE SEDENTARISMUL cotidian, tătuca Cipri a pus deoparte ochelarii, a luat în mână mingea de baschet şi a început să întrebe în gura mare care dintre cei prezenţi mai e dinamovist.

Teren virtual vândut **la 26.500 USD!**



Un fan putred de bogat şi-a adjudecat un teritoriu imens în **Project Entropia**, un MMORPG gratuit bazat pe o economie realizată cu bani adevăraţi. Cumpărătorul, Zachurm "Deathfinger" Emegen, şi-a adjudecat o insulă imensă de peste 25 km pătraţi pentru 26.500 USD. Terenul cumpărat conţine o serie de bunuri imobiliare cum este un castel gigantic abandonat, care va putea fi închiriat celor care vor dori să exploateze minele şi să se îndeletnicească cu vânătoarea. Jocul celor de la MindArk, chiar dacă rămâne unul gratuit, se deosebeşte de celelalte MMORPG-uri prin modul în care îi funcţionează economia: poţi schimba dolari adevăraţi în PED (Project Entropia Dollars), moneda oficială a jocului, cu o taxă de schimb permanentă de 10 PED pentru 1 USD. Este un sistem original care permite jucătorilor înrăiţi să realizeze adevărate investiţii online, chiar dacă succesul titlului este destul de relativ. Faimoasa insulă Treasure Island, în valoare de 26.500 USD este descrisă ca „paradisiacă"... Şi asta nu-i totul. În fiecare lună, timp de un an, pe această insulă vor putea fi vândute cinci parcele de teren pentru un preţ total estimat la cca. 300.000 PED. Dacă facem un calcul simplu, înţelegem repede motivaţia unuia dintre primii cumpărători de terenuri virtuale...

Jade Empire pe PC, JE2 şi un FPS-RPG BioWare?



Recenta vizită prin ograda studioului BioWare, a celor de la IGN, a scos la iveală câteva zvonuri tare apetisante despre planurile de viitor ale canadienilor! Pentru început, o versiune de PC a Action-RPG-ului **Jade Empire** devine tot mai plauzibilă pe zi ce trece, de pe IGN sugerând că BioWare va urma modelul lui **Star Wars: KotOR** şi va realiza o portare de pe Xbox a lui **Jade Empire**, prin vara sau toamna lui 2005. Iar între timp s-ar putea apuca şi de **Jade Empire 2** - un titlu sugerat implicit de BioWare în diverse interviuri date până acum. Nu în ultimul rând, întrebaţi fiind dacă s-ar gândi să creeze vreodată un FPS-RPG, canadienii au recunoscut că e "inevitabil". De fapt, un asemenea proiect - intitulat probabil **Star Citadel** - are toate şansele să se afle deja în lucru, urmând să folosească tehnologia Unreal Engine 3 obţinută de la Epic Games în luna septembrie.

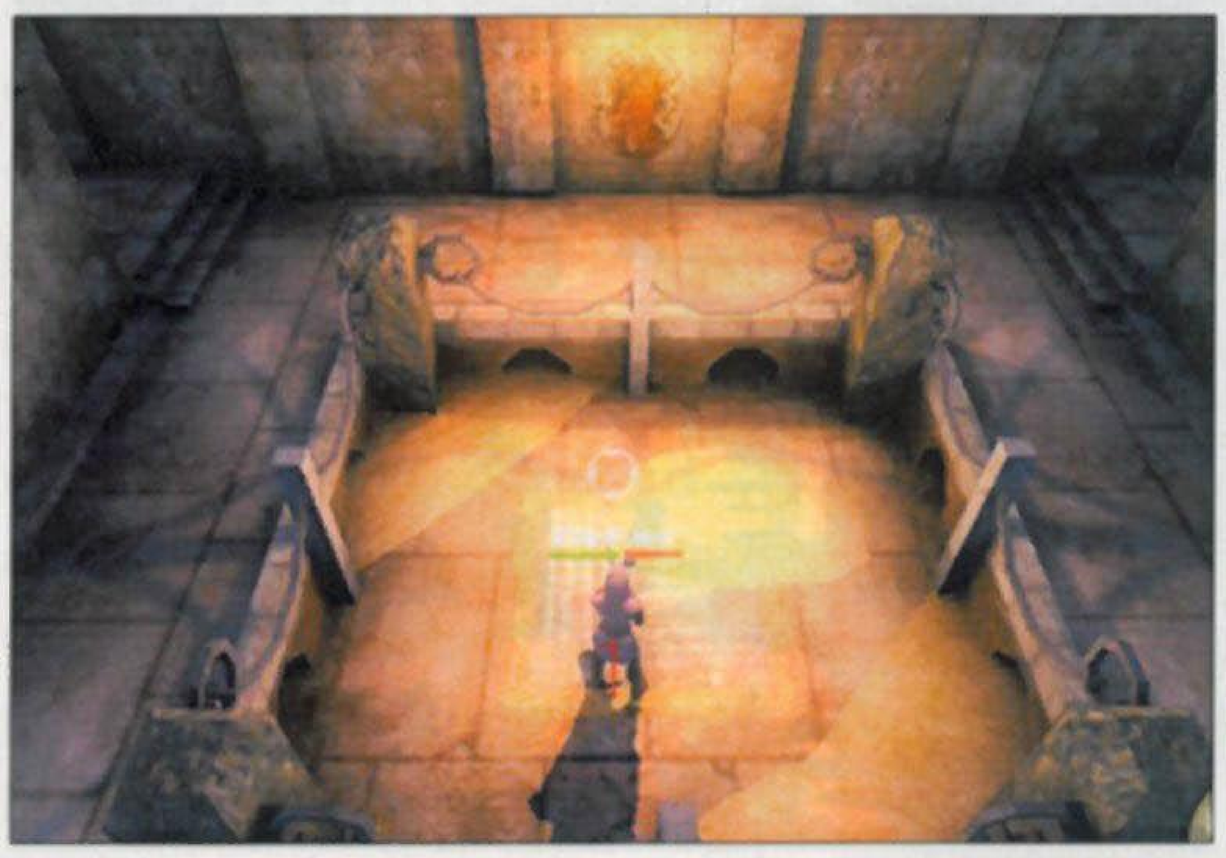
Quake IV: primele imagini oficiale!

Games Domain a publicat primele două imagini din **Quake IV**, noul FPS creat de Raven Software (memento: **Hexen**, **Heretic**, **Soldier of Fortune** şi ultimele două **Jedi Knight**). **Quake IV** va continua povestea din **Quake II** şi ne va propune să masacrăm cârduri de stroggs, de data aceasta aflându-ne la comanda câtorva soldiers. Cum întreaga redacţie PC Games îşi doreşte să facă un preview la **Quake IV** în anul 2005, vă daţi seama câte şanse aveţi să îl citiţi în paginile următoarelor... eh, patru-cinci numere!



Anunţat **Everown**

Producătorul ceh StringData profită de această perioadă calmă în ştiri video-ludice pentru a-şi dezvălui proiectul intitulat **Everown**. Sub acest nume foarte evocator se ascunde un joc de acţiune tactică destinat în exclusivitate Internetului şi LAN, care ne va pune în ţinuta unui gladiator de inspiraţie futuristă şi fantasy. Aşadar, va trebui să facem uz de tactică şi să cunoaştem bine fiecare cotlon al numeroaselor arene ale jocului pentru a ne dezmembra cât mai repede adversarii. Ca să ne ia o piatră de pe inimă, producătorii nu ezită să ne spună că încă resimt influenţa PVP din **Ultima Online** sau cea din **Asheron's Call**, aşa că **Everown** se va molipsi de la cei doi monştri sacri. Amin. Apariţia jocului este prevăzută în cursul anului viitor şi pentru a da un bobârnac imaginaţiei noastre, am primit şi câteva imagini bonus.



Splinter Cell - filmul, de la Paramount

Drepturile pentru transpunerea pe marile ecrane a seriei Splinter Cell au fost cumpărate recent de către studiourile Paramount, care i-au încredinţat sarcina realizării unui prim film pe tema asta regizorului Peter Berg (Very Bad Things, Collateral, dom' doctor Billy din Chicago Hope... whatever).

Interplay - **preşedintele şi-a dat demisia**

Zbuciumata poveste a lui Interplay, tărăgănată pe brânci şi pe coate rupte de vreun an încoace, a mai făcut zilele trecute un pas important spre inevitabilul sfârşit tragic. Pe data de 14 decembrie, Phil Adam şi-a dat demisia din funcţia sa de preşedinte al companiei, după ce lucrase timp de 14 ani la Interplay. Deci, au mai rămas acum doar Herve Caen, femeia de serviciu şi... şoarecii? Că deh, cineva tot trebuie să facă MMO-ul acela Fallout la care visează aiuritul de Herve!

Nou FPS: **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction**

Kuju pare să se specializeze în FPS: după ce a anunţat The Regiment în august, acum i-a venit rândul lui Conspiracy: Weapons of Mass Destruction să fie anunţat de un editor britanic al cărui nume nu spune mare lucru. Dincolo de faptul că scenariul pare tras din părul lui Tom Clancy (terorişti împuţiţi ameninţă pacea mondială), jocul ne va delecta cu o grafică... drăguţă, atât pe PC cât şi pe PS2 şi Xbox. Pe când toate acestea? Păi, în martie 2005!

Wish anulat

Tsunami-ul care a devastat zonele Thailandei a luat cu el şi unul dintre cele mai aşteptate MMO-uri. Ieri s-au terminat beta testele şi cu această ocazie a fost oprit întreg proiectul. Conform modei din ultima vreme, nu s-a dat nici o explicaţie, producătorii străduindu-se să pară detaşaţi.

Tales Of Alvin Makera

Când vorbim de **Tales of Alvin Maker**, automat ne gândim la scrierile şi povestioarele lui Orson Scott Card. Cei de la eGenesis au fost impresionaţi de opera autorului în aşa măsură, încât au decis să realizeze un MMORPG pe baza acesteia. Celebrul scriitor va contribui şi la partea de design a jocului.

The Sims 2: University

Producătorii de la Maxis publică din ce în ce mai multe informaţii despre noul add-on al best-seller-ului de serviciu. Imaginile şi trailerele prezentate vin să susţină titlul şi încearcă să ne convingă de frumuseţile vieţii de student de peste Ocean.

Timeshift

Saber Interactive şi Atari a anunţat un proiect comun, un joc de acţiune clasic, cu 10 arme pline de surprize. Gameplay-ul din **Timeshift** va fi îmbogătit cu elemente împrumutate şi din alte genuri, producătorii acordând o atenţie deosebită şi părţii de multiplayer. Vom vedea anul acesta ce va ieşi.

Age of Empires III

Fără să fie o surpriză, Ensemble Studios şi Microsoft au anunţat dezvoltarea lui **Age of Empires III**. Cea de-a treia parte a celebrei serii **Age of Empires** va începe de la finalul lui **Age of Empires II: The Age of Kings** şi ne va propune să pornim în cucerirea Lumii Noi. Vor fi prezente opt civilizaţii care reprezintă Europa, dintre care numai trei au fost precizate pentru moment: Englezii, Francezii şi Spaniolii. Fiecare popor va beneficia de unităţi specifice şi abilităţi speciale: de exemplu, englezii vor produce coloni, francezii, în schimb, vor fi capabili să se alieze mai uşor cu indienii. Aceştia vor fi compuşi din 12 triburi, între care Aztecii, Irochezii şi Comanşii, pe care-i vom întâlni în funcţie de hărţile jocului. În ceea ce priveşte gameplay-ul, marea noutate se situează la nivel de metropolă, capitala noastră din Europa, cu care vom rămâne în strânsă legătură de-a lungul cuceririlor noastre. Ea va evolua pe parcursul jocului şi vom putea produce noi unităţi şi să personalizăm modificându-i arhitectura. Încă nu a fost precizată nici o dată de apariţie, dar iată câteva imagini absolut superbe!







Codename Panzers Phase Two: primele imagini

Anunţat iniţial ca un simplu add-on al lui **Codename: Panzers**, jocul va apărea în cursul anului 2005 ca o continuare, situându-se undeva la jumătatea drumului între extension stand alone şi continuare propriu-zisă. Pentru moment nu au făcute publice prea multe detalii despre acest nou episod, dar au fost anunţate multe inovaţii.



EverQuest II adventure pack

Sony Online vor încerca să-şi promoveze noul lor MMORPG **EverQuest II** (care a strâns deja peste 300.000 de suflete pierdute online), prin introducerea unui concept de add-on similar modelului adoptat de **Guild Wars**: iniţial vor lansa un „adventure pack" gratuit pe site-ul oficial, ce va adăuga o nouă zonă de joc, monştri, item-uri, quest-uri şi aşa mai departe... Iar jucătorii care vor dori să continue povestea acestuia, vor trebui să plătească „o sumă modică" pentru a descărca şi restul pachetului. Sony are deja în plan mai multe astfel de expansion-uri, iar primul ar putea apărea peste vreo câteva luni.



Postal 3

Producătorii seriei **Postal** (ştiţi yankeii cu fantezia brutal de bolnavă) nu se lasă şi s-au hotărât să scoată şi al treilea episod. Running With Scissors a anunţat că noul lor joc va apărea cândva în 2006.

GTA 2 gratuit

Băieţii de la Rockstar au făcut un gest deosebit de drăguţ punând gratuit la dispoziţia publicului al doilea episod al seriei de succes **Grand Theft Auto**. Tot ce trebuie să faci e să vizitezi site-ul www.rockstargames.com/classics/, să te înregistrezi şi să descarci jocul.

S.T.A.L.K.E.R. amânat

O ştire falsă a zguduit recent comunitatea de jucători care aşteaptă cu răsuflarea tăiată apariţia lui **S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Cernobyl**. Gurile rele au anunţat că apariţia jocului a fost amânată pentru sfârşitul lui 2005. Producătorii au calmat însă spiritele, confirmând data de apariţie oficială cunoscută până acum.

World of Warcraft final beta

Odată cu începerea noului an, a debutat şi ultima fază a beta-ului european de **World of Warcraft**, în care au fost deschise mai multe servere dedicate, pentru cele trei versiuni ale jocului - engleză, franceză şi germană. Decoraţiile din timpul sărbătorilor au fost date jos de pe brazi, Moş Gerilă a plecat acasă, iar Blizzard pare foarte aproape de lansarea europeană a jocului... poate chiar în februarie? Sau martie.

en.wow-europe.com



AMD Turion

Denumirea de Turion ascunde o nouă gamă de procesoare, cu consum de energie redus, destinat notebook-urilor, pe care AMD le va lansa în prima jumătate a acestui an. Turion este răspunsul AMD la tehnologia Centrino dezvoltată de Intel, după cum au declarat reprezentanţii companiei la Consumer Electronics Show în Las Vegas. Din păcate, încă nu s-au dezvăluit prea multe informaţii tehnice.

Itanic XP anulat

De curând, Microsoft a renunţat la o versiune specială a sistemului de operare Windows XP pentru procesorul Intel Itanium, din cauza interesului scăzut de care s-a bucurat acest proiect. În urma acestei decizii, versiunea pe 64 de biţi a Windows XP care ar fi trebuit să ruleze pe calculatoarele echipate cu procesoare Itanium a fost aruncată la gunoi. Microsoft se va concentra acum pe eforturile depuse în direcţia sistemelor de operare pe 64 de biţi pentru procesoarele x86-64-biţi de la Intel şi AMD.

Viroza lui 2004

Un raport al companiei americane de securitate informatică McAfee arată că în 2004 a crescut numărul viruşilor apăruţi, după trei ani consecutivi în care numărul acestora scăzuse. Specialiştii de la McAfee au avertizat că şi în 2005, bots şi mass-mailers vor rămâne metodele predominante prin care autorii de viruşi vor continua să-şi deruleze atacurile. Atacurile virusurilor clasate ca prezentând un risc mediu sau ridicat au crescut dramatic în 2004 faţă de anul precedent, 2003. Avert a clasat 46 de viruşi ca pericol mediu sau înalt, faţă de doar 20 în 2003. Majoritatea acestora au fost variante ale viruşilor din războiul Netsky/Bagle.

Stocare holografică în 2006?

InPhase Technologies Inc. a mai făcut un pas spre a aduce pe piaţă modalităţi de stocare holografică. Compania va prezenta curând un prototip al lui Tapestry, pe care se aşteaptă să îl comercializeze începând de anul viitor. Suportul de stocare holografică de la InPhase stochează datele în holograme tridimensionale, tăiate într-un material polimer, gros de 1,5 mm plasat între două discuri de plastic de câte 130 mm. Deoarece dispozitivele holografice sunt capabile să stocheze date în "pagini" tridimensionale, ele vor avea capacităţi de stocare mult mai mari decât CD-urile şi DVD-urile. Până în 2009, InPhase speră să livreze drive-uri care să stocheze până la 1,6 Tb pe un singur disc.

Microsoft

Stilul de viaţă digital **a lui Gates**

În ciuda unor scăpări tehnice obişnuite care au constituit (din nou) deliciul asistenţei, Bill Gates a promis că Microsoft va ajuta milioane de consumatori să se integreze în lumea digitală a muzicii, filmelor, jocurilor video şi televiziunii. În cel de-al şaptelea discurs ţinut la International Consumer Electronics Show, desfăşurat la Las Vegas, preşedintele Microsoft a subliniat că răspândirea din ce în ce mai largă a accesului la Internet de tip broadband şi preţul în scădere al stocării datelor determină utilizatorii să consume



cantităţi aproape industriale de muzică, fotografii, filme şi show-uri TV în format digital.

În timp ce încerca să promoveze „stilul de viaţă digital", Gates le-a arătat însă celor prezenţi cât de vulnerabil este acesta la bug-urile software sau hardware. Cea mai bună dovadă a acestei afirmaţii a fost o demonstraţie referitoare la fotografia digitală. Demonstraţia, realizată cu o cameră Nikon care urmează să fie lansată, sistemul Windows Media Center folosit a îngheţat pur şi simplu, refuzând să accepte comenzile din telecomandă. Good old Windows – cel mai reprezentativ pentru stilul de viaţă digital a lui Gates.

Toshiba

Hard-discuri **perpendiculare**

Recent, Toshiba a anunţat că a elaborat o nouă tehnologie de stocare a datelor care ar putea mări considerabil capacitatea hard-discurilor. Compania va scoate la vânzare la mijlocul lui 2005 două hard-discuri de 1,8 inci care folosesc o nouă tehnologie, denumită înregistrare perpendiculară. Asemenea drive-urilor actuale, noua metodă se bazează pe stocarea datelor în biţi încărcaţi magnetic. Totuşi, spre deosebire de metoda de înregistrare longitudinală, prin care biţii sunt dispuşi orizontal pe suprafaţa discului, în cea perpendiculară ei sunt aşezaţi vertical. Rezultatul este economisirea semnificativă de spaţiu. Primele două drive-ere anunţate de Toshiba vor avea o densitate de înregistrare de 133 Gbiţi pe inci pătraţi, cu 37 de procente mai mare decât în cazul unităţilor actuale.



Chipul

Cea mai influentă invenţie **din ultimele cinci decenii**

Un studiu realizat pe pagina de web CNN.com, relevă că cipul de siliciu este cea mai influentă invenţie a ultimilor 50 de ani. Timp de trei luni, în cadrul raportului special Explorers, peste 119.000 de vizitatori ai site-ului au fost invitaţi să voteze invenţiile care au avut, au şi vor avea cel mai mare impact asupra omenirii. 24% dintre cei care au completat formularul au fost de părere că, dintre cele 24 de invenţii pe care le puteau vota, cipul de siliciu este cea mai semnificativă din ultimele cinci decenii. Pe locul doi, cu 20% s-a clasat World Wide Web-ul, în timp PC-ului i-a revenit doar locul trei, cu 17%. Cipul de siliciu a fost inventat în anul 1961 de către doi americani, ingineri electronişti, Jack Kilby şi Robert Noyce.



NEBUNIA MOBILA

Www.superlogo.ro

MESAJE IMAGINE PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

Mesajele Imagine pot fi comandate doar pentru telefoanele mobile NOKIA si SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, A300, S100, S300, V200.

GM332400 · GM332385 · GM332366 (18+) · GM332390 · GM320057 · GM332368
GM332372 (18+) · GM332100 · GM322168 · GM322179 · GM322480 · GM311303
GM320090 · GM330064 · GM334228 · GM332120 · GM311241 · GM332472
GM322130 · GM320025 (18+) · GM322112 · GM332144 · GM311301 · GM330998
GM311267 · GM311296 · GM311240 · GM311300 · GM300984 · GM311273

COMANZI la 1290 ASTFEL :

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)
Pentru soneriile polifonice si imaginile color este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA   Informatii 021-2127819

MESAJE IMAGINE PENTRU SIEMENS

GM330001 · GM334017
GM331000 · GM334119
GM334080 · GM334059
GM334028 · GM334015 (CENZURAT)
GM334126 · GM334148 (CENZURAT)
GM334024 · GM334139

MMS COLORATE

GM0001 · GM0269 · GM0014 (18+) · GM0027 · GM0013
GM0284 · GM0285 · GM0010 · GM0180 · GM0067 (18+)
GM0124 · GM0333 · GM0295 · GM0203 · GM0213
GM0066 (18+) · GM0298 · GM0238 · GM0332 · GM0301
GM0241 · GM0317 · GM0319 · GM0320 · GM0071 (18+) · GM0311 · GM0078 (18+)
GM0064 (18+) · GM0277
GM0195 · GM0302
GM0237 · GM0336

COOL SMS FLIRT

100% LIVE   NON STOP

"Distreaza-te si flirteaza la maxim cu noi! Te asteptam!"

Trimite un SMS cu numele fetei dorite, de ex: GMMONA la

1299

si incepe DISTRACTIA! CU TINE!

GMSANDRA · GMMONA · GMDENISA (NOU!) · GMALINA (NOU!)

SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS

ROMANESTI

ROMANESTI	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
3REI SUD EST - Poveste De Dragoste	GM206152	SM207152	GM20000
ACTIC - Doar Cu Tine (NOU!)	GM206153	GM207153	GM20002
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti	GM206122	GM207122	GM20011
COSTI IONITA - Oh, Mami!	GM206143	GM207143	GM20012
DJ PROJECT - Lumea Ta (TOP!)	GM206095	GM207095	GM12068
HI-Q - Poveste Fara Nume	GM206123	GM207123	GM20018
LOREDANA - Extravaganza	GM206164	GM207164	GM20024
PAVEL STRATAN - Eu Beau	GM206175	GM207175	GM20037
RO-MANIA - Sa-ti Sara Basca (TOP!)	GM206168	GM207168	GM20029
SISTEM - Sperante	GM206139	GM207139	GM20033
SPIN - Singur Pe Drum (TOP!)	GM206174	GM207174	GM20042
STEFAN BANICA JR - Veta	GM206178	GM207178	GM20040
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti	GM206122	GM207122	GM20011
CASSA LOCCO - Al Luat Teapa (TOP!)	GM206112	GM207112	GM20010
ZDOB SI ZDUB - Dj Vasile	GM206115	GM207115	GM20035
PARAZITII - Jos Cenzura	GM206166	GM207166	GM20027
DJ RAUL vs.VIORICA - Un Gram De Iubire	GM206159	GM207159	GM20015
DJ PROJECT - Printre Vise	GM206158	GM207158	GM20014
COSTI IONITA - Oh, Mami!	GM206143	GM207143	GM20012
BLONDY - Te-am Iubit (NOU!)	GM206177	GM207177	GM20039
HI-Q - Gashka Mea	GM206183	GM207183	GM12111
MIKI & PEPE - Fara tine (NOU!)	GM206184	GM207184	GM12112
DANA - La La La (Pofta De Viata) (NOU!)	GM206185	GM207185	GM12113
O-ZONE - Dragostea Din Tei (TOP!)	GM206012	GM207012	GM12051

SUPER MANELE

SUPER MANELE	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
ADRIAN MINUNE - De Cine Mi-e Mie Dor (NOU!)	GM206019	SR207019	SR20003
GUTA & SORINA - Asi Renunta	GM206086	SR207086	SR12115
ELEGANCE - Noapte De Noapte	GM206160	SR207160	SR20016
LIVIU GUTA - Hai Gagico Hai	GM206163	SR207163	SR20022
LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea (NOU!)	GM206134	GM207134	GM20023
NICOLAE GUTA - Lacrimi De Iubire	GM206165	GM207165	GM20025
ADRIAN MINUNE - Danseaza, Te Invit La Dans	GM206186	GM207187	GM12071
CARMEN SERBAN - Oameni Necajiti	GM206187	GM207187	GM20009
NICOLAE GUTA - Patru Nopti Si Patru Zile	GM206188	GM207188	GM12078
MINODORA - Mult Timp A Trecut (TOP!)	GM206137	GM207137	GM12114
GUTA & SORIN COP DE AUR - Stau Singur In Gara.	GM206121	GM207121	GM12116
COP DE AUR&MIHAELA MINUNE-Esti Soarele Meu	GM206132	GM207132	GM12117
COSTI & ELEGANCE - Noapte De Noapte (TOP!)	GM206160	GM207160	GM12118
LIVIU GUTA - Zilele Trec	GM206135	GM207135	GM12119

INTERNATIONALE

INTERNATIONALE	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
50 CENT - In The Club	GM220108	GM221108	GM20001
BLACK EYED PEAS - Shut up !	GM220341	GM221341	GM20008
EAMON - Fuck It (TOP!)	GM206151	GM207151	GM20041
EMINEM feat. D12 - My Band	GM220399	GM221399	GM20013
ENRIQUE feat. KELLIS - Not In Love	GM220301	GM221301	GM20017
JAMELIA - Superstar	GM206176	GM207176	GM20038
J-FIVE feat. C. CHAPLIN - Modern Times (NOU!)	GM206162	GM207162	GM20019
KYLIE MMINOGUE - Chocolate	GM220436	GM221436	GM20021
MARIO WINAS & P. DIDDY - I Don't Wanna	GM206167	GM207167	GM20028
NINO D'ANGELO - Senza Giacca	GM206138	GM207138	GM20026
SCHILLER mit HEPPNER - I Feel You	GM206169	GM207169	GM20030
SEAN PAUL feat. SASHA - I'm Still In Love	GM220416	GM221416	GM20031
SHANIA TWAIN - When You Kiss Me	GM206170	GM207170	GM20032
UNDERDOG PROJECT - Saturday Night	GM206172	GM207172	GM20034
USHER - Burn (TOP!)	GM206173	GM207173	GM20036
AVENTURA - Obsession (NOU!)	GM206189	GM207189	GM14000
R KELLY - Thoia Thoing (TOP!)	GM206190	GM207190	GM12030
SEAN PAUL - Get Busy	GM220212	GM221212	GM12034
USHER - Yeah (NOU!)	GM220417	GM221417	GM12126
AXE BAHIA - Chuchuca	GM206192	GM207192	GM20006
MARIO WINAS feat.P.DIDDY - I Don't Wanna Know	GM206167	GM207167	GM20028
BEYONCE - Naughty Girl	GM220432	GM221432	GM12120
BRITHNEY SPEARS - Everytime	GM206193	GM207193	GM12121
50 CENT - PIMP	GM220217	GM221217	GM12122
BRITHNEY SPEARS - Toxic (NOU!)	GM220348	GM221348	GM12123
DIDO - Life For Rent	GM220414	GM221414	GM12124
KELIS - Trick Me (NOU!)	GM220435	GM221435	GM12125

JOCURI JAVA

Pentru mai multe jocuri Java accesati www.superlogo.ro

MAGIC ELEMENTS
COD: GM601028

Telefoane compatibile: Nokia 3310, 3330, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7550, 8910i, NGage Siemens S55, SL55 Motorola C370, C450, C550, E380 Sharp GX10, GX10i

BMW 1 Challenge
COD: GM601071

Telefoane compatibile: Nokia 3100,3200, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i,3595,3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage

AIR ADRENALINE
COD: GM601052

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3300, 3510i,3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage Siemens S55, SL55 Sharp GX10, GX10i

ALIEN WARFARE
COD: GM601076

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage SonyEricsson K700i, Z1010

DIRTY DREAMS POCKER
COD: GM601012

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650 Sharp GX10, GX10i

BREAST QUEST
COD: GM60105

Telefoane Compatibile: NOKIA 3100, 3200, 3220, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, NGage SIEMENS SX1 SHARP GX10, GX10i

PLASMA INFERNO
COD: GM601033

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100,6200, 6220,6610,6800,6810, 7200, 7210, 7250,7650,NGage Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55 Sharp GX10,

DELTA BOMBER
COD: GM601010

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage Siemens 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, M56, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56 Motorola V300, V400, V500, V525, V600 Samsung C100, E100, E700, S300, S307, X100, X400, X600, Z100 Sharp GX10, GX10i SonyEricsson T610, T616, T618, Z600

Pe CD-uri: Tutorial Video Blender
Aplicaţii Open Source ■ 1 oră de muzică MP3

MyComputer

MyComputer 2 / 2005
FEBRUARIE
Nr.2/2005/III
99.000 Lei



2CD
100 FREEWARE

Recuperări de date
Siguranţa înainte de toate

nVIdia 6600 GT
Referinţa jucătorului

Ubuntu Linux
Rapiditate şi stabilitate

Mozilla Thunderbird
Client de mail open-source

AmaroK 2.1
Ascultă muzică altfel

Zoom Player

Revoluţia Linux 2004
Ascensiunea sistemului de operare open-source



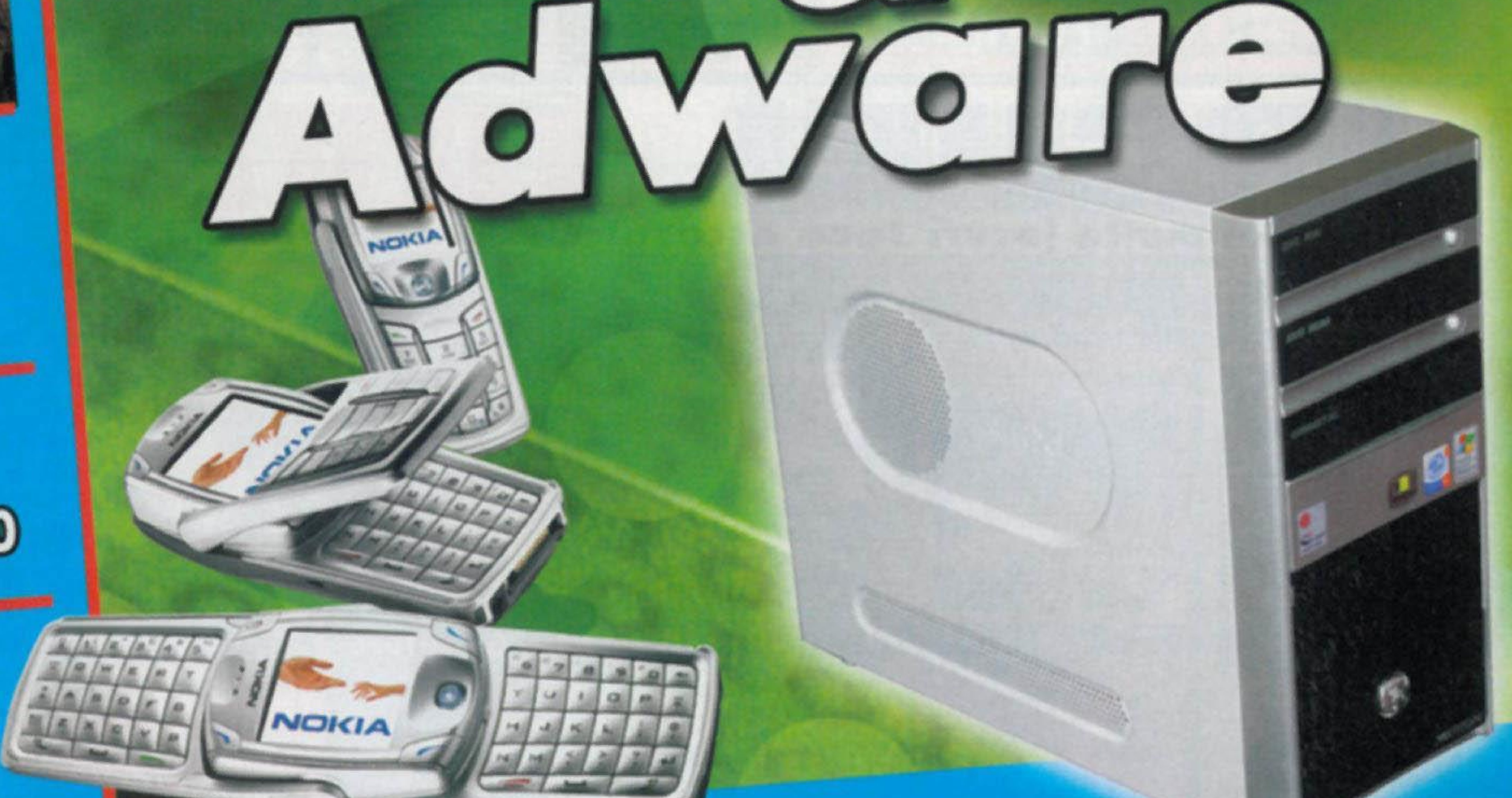
Interviu la BSA
cu Av. Magda Popescu

O nouă armă P2P
Tehnologii revoluţionare

WiDio
Dispozitiv Wireless Audio

My Game:
NFS Underground2

Spyware & Adware



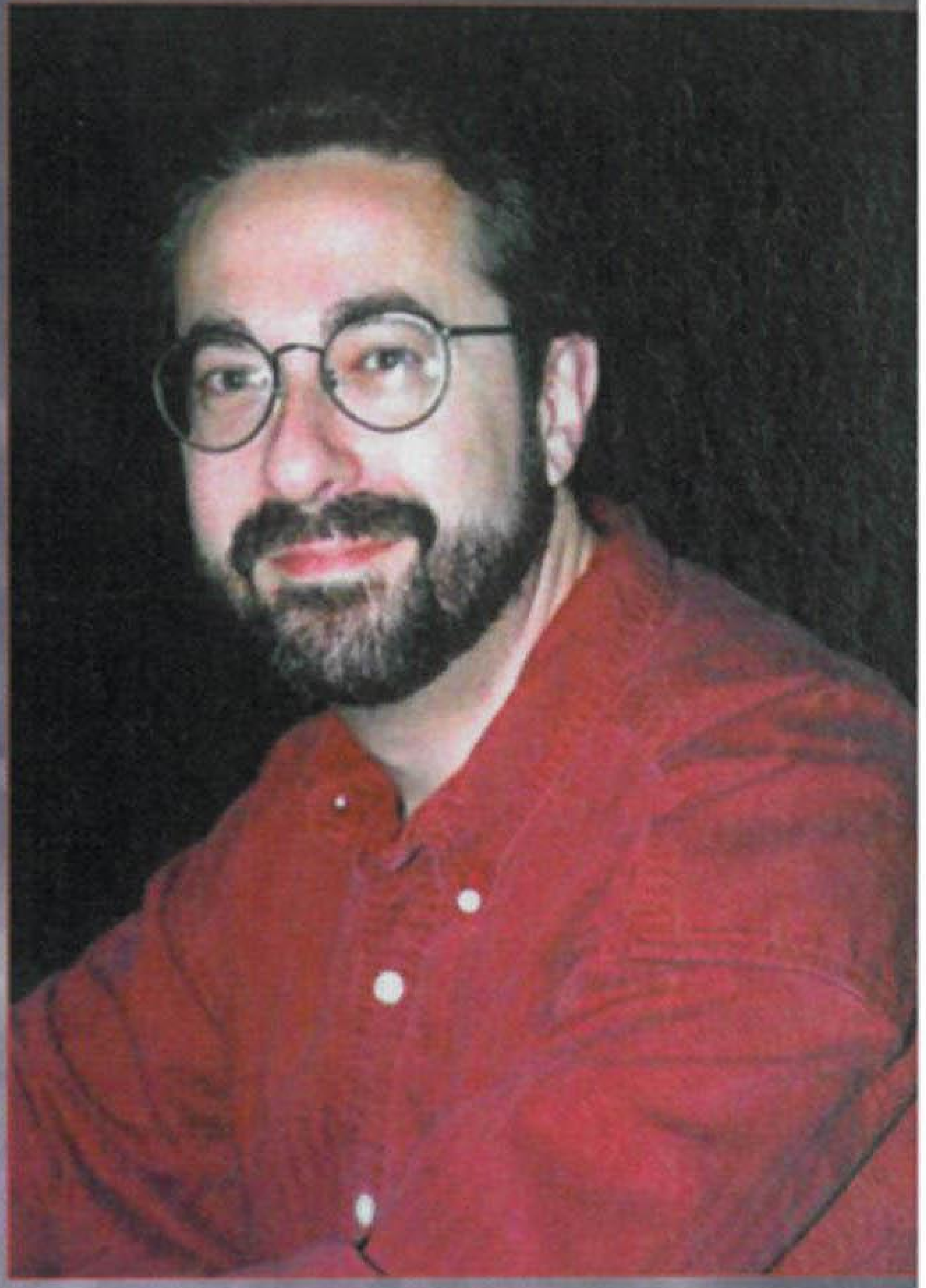
Clone Spy

Tuning Windows XP

UN SUPER SISTEM MULTIMEDIA

PROFIL

Warren Spector



Amintindu-şi de perioada sa de ucenicie din cadrul studioului Origin, Warren Spector spunea cândva: **"Cea mai mare şansă a mea a fost să lucrez ca discipol al lui Richard Garriott şi Chris Roberts care m-au învăţat primele lecţii despre unicitatea jocurilor pe calculator"**

Timp de peste 20 de ani, Warren Spector a contribuit în mod hotărâtor la evoluţia jocurilor, începând din epoca RPG-urilor pen-and-paper şi aventurându-se apoi pe tărâmul sacru al PC-ului, alături de legendarul studio Origin Systems. Primele sale incursiuni în universul ludic le-a făcut între anii 1983-1989, perioadă în care a lucrat în cadrul companiilor Steve Jackson Games şi TSR (tăticii D&D-ului), lăsându-şi amprenta asupra unei serii de jocuri pen-and-paper... şi făcând cunoştinţă cu actuala lui soţie, Caroline.

Prima schimbare majoră a survenit în 1989, odată cu angajarea sa la Origin şi întâlnirea trupei de elită a lui Richard "Lord British" Garriott (despre care vom povesti cu siguranţă în viitorul apropiat). Era perioada în care aceştia lucrau la **Ultima VI** şi la primul joc din seria **Wing Commander**, proiecte din care Warren a învăţat multe despre arta creării unui joc pe calculator. Doi ani mai târziu, reuşea deja să-şi etaleze talentul la cârma unor titluri devenite istorice – **Ultima Underworld 1 & 2** – ale căror concepte de design şi grafică revoluţionară aveau să deschidă calea spre o specie cu totul aparte de RPG-uri. Iar după încă doi ani (în 1994) dădea o nouă lovitură de graţie, prin excelentul şi nu mai puţin revoluţionarul FPS / RPG **System Shock**, căruia îşi datorează o mare parte din celebritate.

Interesant este că, prin 1995 / '96, Warren începuse să adune o echipă pentru un eventual **Ultima Underworld III**, însă proiectul nu a mai fost pus în mişcare, până la urmă. La fel de puţin cunoscut este şi faptul că el a condus iniţial design-ul lui **Ultima IX**, jocul promiţând la acea dată cu mult mai mult decât avea să ofere, trei ani mai târziu. Din păcate, proaspătul patronaj Electronic Arts a avut şi de data asta câteva intervenţii nefaste, determinându-l pe Warren să părăsească prematur studioul Origin şi să se infiltreze în rândurile celor de la Looking Glass – trupă alături de care realizase şi primele **Underworld**-uri. Aici a poposit destul de puţin, până în 1997, contribuind doar simbolic la dezvoltarea primului **Thief**.

În acelaşi an, însă, Warren devenea figura proeminentă a noului studio ION Storm din Austin (Romero şi Tom Hall continuându-şi între timp agonia lor în Dallas), aici începând să producă şi – trei ani mai târziu – să finalizeze o nouă capodoperă: **Deus Ex**. Lead Designer-ul acestui joc a fost Harvey Smith, cel pe care Warren l-a scos în lumina reflectoarelor şi căruia i-a încredinţat frâiele controversatei continuări **Deus Ex: Invisible War**, în timp ce el a rămas de veghe prin tenebrele lui **Thief: Deadly Shadows**. Totuşi, nici unul dintre aceste două titluri nu s-a bucurat pe deplin de succesul scontat, prevestind într-un fel înclinaţiile tot mai evidente ale bărbosului Spector pentru console. În 2004, Warren se mai zvoneşte că ar fi început să se implice activ în dezvoltarea viitorului **Tomb Raider 7**. Însă, odată cu părăsirea studioului ION Storm (din noiembrie 2004) şi slăbirea legăturilor cu Eidos, lucrurile ar putea să se schimbe dramatic... În ce sens? Rămâne să aflăm împreună, cât de curând.

HOBBIT TORRENT
serban@pcgames.ro

COMPANII
Origin Systems (1989-1995)
Looking Glass (1995-1997)
ION Storm (1997-2004)

JOCURI
Space Rogue (1989)
Wing Commander (1990)
Ultima VI (1990)
Bad Blood (1990)
Wing Commander II (1991)
Ultima Worlds of Adventure 2 (1991)
Ultima Underworld 1 & 2 (1992)
Ultima VII Part 2: Serpent Isle (1993)
Wing Commander: Privateer (1993)
Wings of Glory (1994)
System Shock (1994)
CyberMage (1995)
Crusader: No Remorse (1995)
Thief: The Dark Project (1998)
Deus Ex (2000)
Deus Ex: Invisible War (2003)
Thief: Deadly Shadows (2004)

PROIECTE
Tomb Raider 7 (2005)

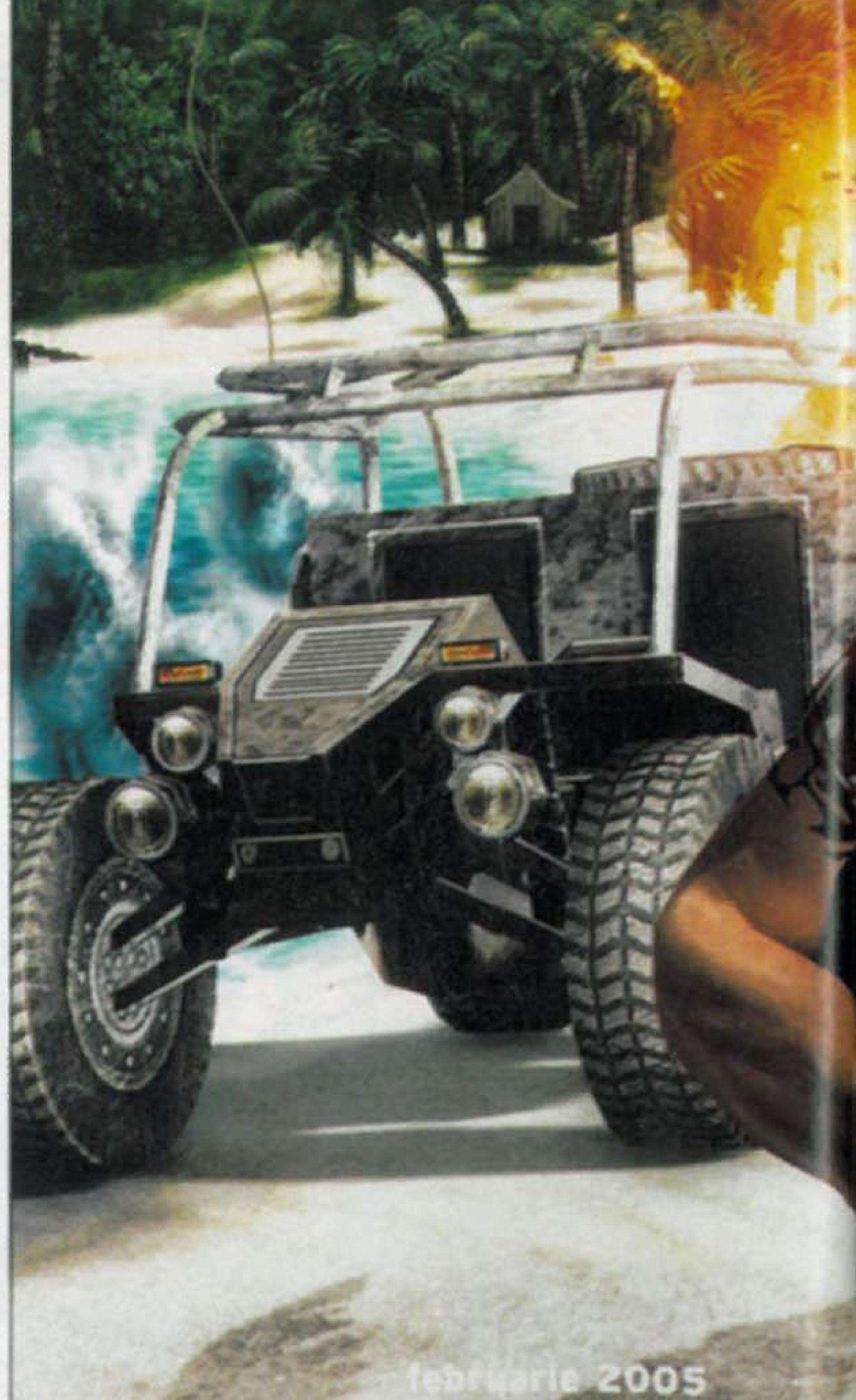




Anul de

Unul dintre cele mai plăcute momente pentru un redactor la o revistă de jocuri este, cu siguranţă, cel în care îşi îmbracă ţoalele administrative şi se apucă să treacă pe sub lupă tot ce s-a petrecut în acel an. Sute de jocuri, dintre care unele bestiale iar altele ce fac de ruşine producătorii, mii de evenimente, care mai de care mai interesante şi mai haioase, ore şi ore de reţele sângeroase petrecute în compania colegilor şi prietenilor, ce mai, pot spune că anul 2004 a fost unul cu adevărat plin.

Ca de fiecare dată (şi ca nişte băieţi buni ce suntem) am supus cititorii PC Games unui interogatoriu ludic în ceea ce priveşte preferinţele lor gameristice. Dorim să ştim atât gusturile lor din ziua de azi, cât şi direcţia pe care o adoptă cultura gamingului din România. Din fericire, pot spune că eşantionul nostru este unul cum nu se poate mai reprezentativ, alcătuit din toate categoriile de jucători, de la fani ai simulatoarelor, până la RPG-işti hardcore, iar acest lucru nu poate decât să ne bucure. Am fost bagosloviţi, în anul ce tocmai a trecut ca un prăsnel, cu câteva joace de un calibru cu totul şi cu totul special. Ghiciţi, probabil, că mă refer în primul rând la capitolul FPS, unde, pe rând, au apărut ca din neant nişte jocuri spectaculoase, dotate de mama natură (şi de tata producător) atât cu o grafică senzaţională, cât şi cu un gameplay adictiv. Ei bine, Cele mai "periculoase" FPS-uri s-au întrecut, cu mic, cu mare, pentru a câştiga premiul cel mare, iar dintre competitori vă amintesc doar câteva dintre titlurile cu rezonanţă: **Doom 3**, **Half-Life 2**, **Far Cry**, **Painkiller**... şi lista ar putea continua. Ei bine, probabil cum se aştepta o ţară (şi o lume) întreagă, titlul de cel mai bun FPS al anului 2004 revine lui **Half-Life 2**, joc ce s-a dovedit a fi mărturia



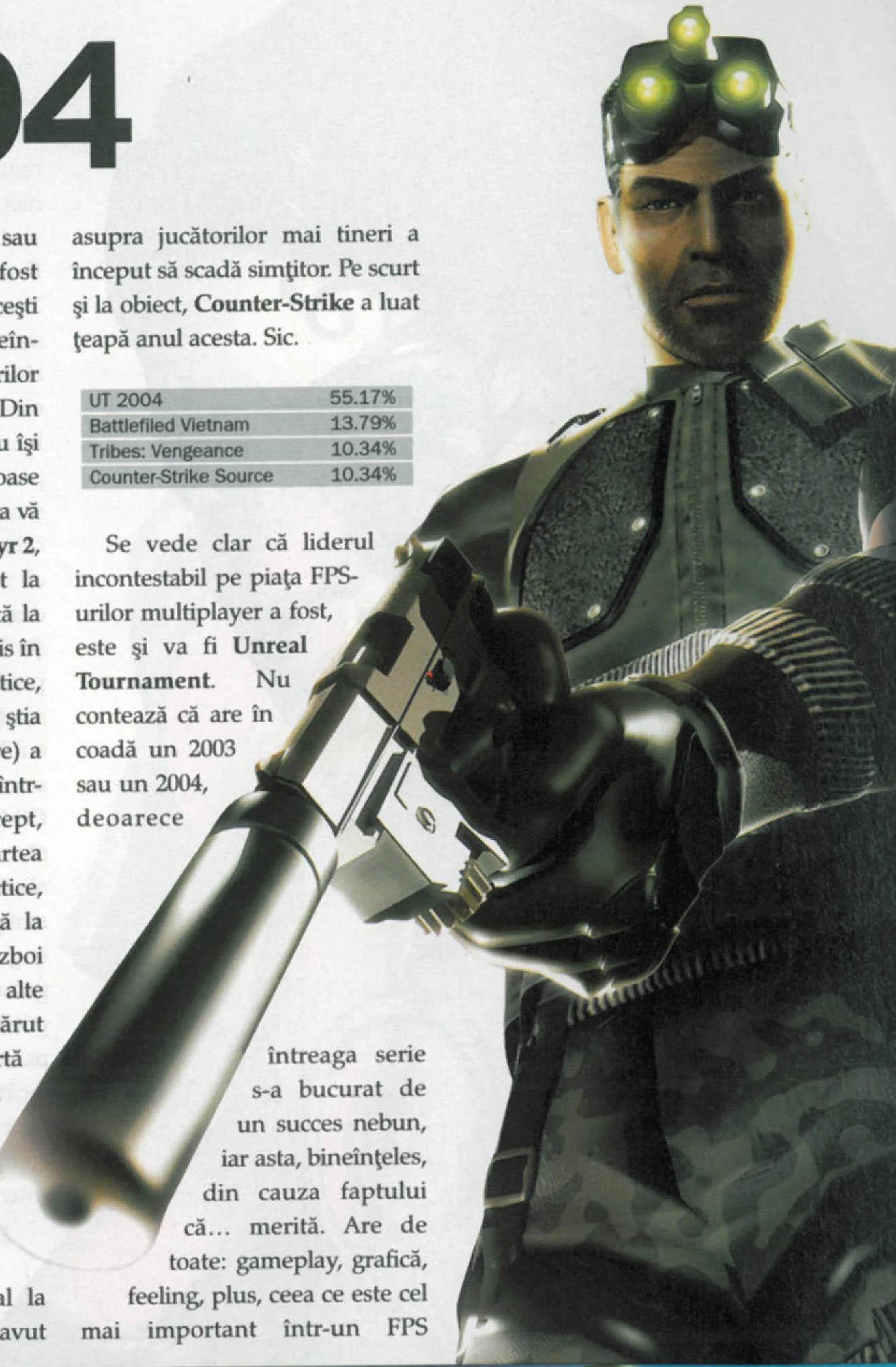
jocuri 2004

vie că unii producători reuşesc, din când în când, să pună comercialul pe planul secund şi să se gândească în primul rând la noi, gamerii, cei care aşteptăm jocurile cu sufletul la gură şi cu mâna tremurândă pe mouse. Felicitări, Valve, să dea Domnul să câştigi toate procesele tale cu Vivendi şi cu oricare alţi distribuitori care încearcă să îşi facă monopol pe unde nu au ce căuta (me pokes EA). Dar să nu deviem de la subiect prea mult, iată cum arată topul celor mai bune jocuri FPS ale anului 2004:

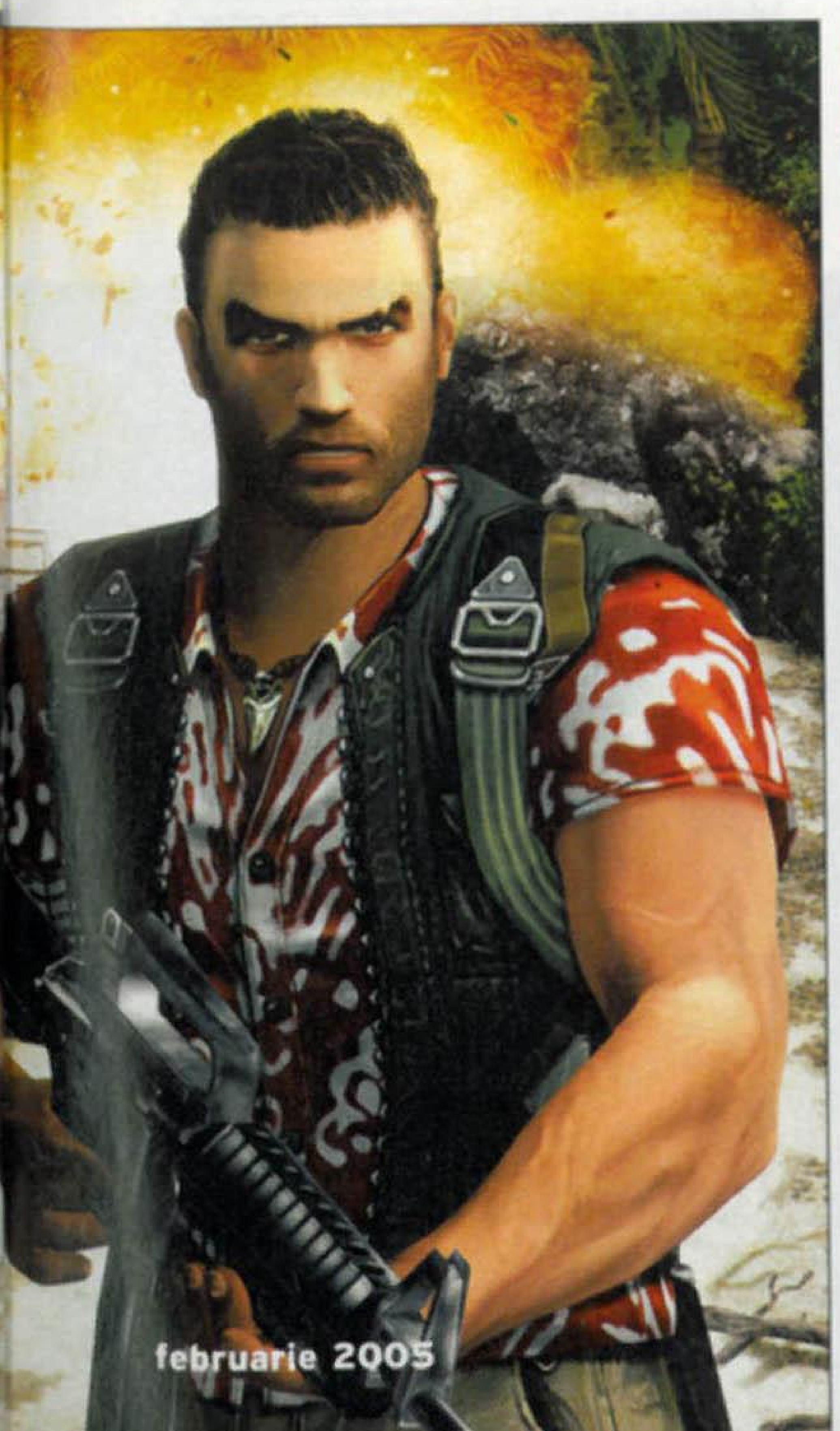
Half-Life 2	67.57%
Far Cry	16.22%
Doom 3	10.81%
Painkiller	5.41%

După cum se vede, **Half Life 2** câştigă la o diferenţă copleşitoare faţă de următorul pluton care, la rândul său, e format din nişte stele de mai mare dragul. **Far Cry** reuşeşte să-i ia nasul lui **Doom 3**, lucru ce demonstrează încă o dată că nu este de ajuns un engine de toată frumuseţea pentru a face un joc excepţional, iar **Painkiller** apare şi el, timid şi sângeros, pe un binemeritat loc patru. Alte nume mai mult sau mai puţin sonore au fost devastate pur şi simplu de aceşti patru monstruleţi, ele neînregistrând din partea cititorilor noştri nici măcar un vot. Din acelaşi motiv, subsemnatul nu îşi va obosi degeţelele sale frumoase pentru a le scrie numele (atâta vă trebuia, să votaţi careva **Mortyr 2**, să vezi atunci scandal). Tot la capitolul FPS, de această dată la partea Multiplayer, s-au înscris în concurs câteva jocuri fantastice, dintre care numai unul (şi se ştia de la data sa de apariţie care) a câştigat simpatia publicului într-un mod covârşitor. E drept, concurenţa a venit din partea unor FPS-uri mai mult tactice, făcute pentru cei ce visează la Vietnam, al doilea Război Mondial sau mai ştiu eu ce alte conflicte stupide au mai apărut pe planeta asta bătută de soartă în ultimul secol. Rezultatul acestui sondaj nu poate decât să mă bucure, deoarece se poate vedea că influenţa nefastă pe care mediul IT din România (şi aici mă refer în special la infrastructura hardware) l-a avut asupra jucătorilor mai tineri a început să scadă simţitor. Pe scurt şi la obiect, **Counter-Strike** a luat ţeapă anul acesta. Sic.

UT 2004	55.17%
Battlefiled Vietnam	13.79%
Tribes: Vengeance	10.34%
Counter-Strike Source	10.34%



Se vede clar că liderul incontestabil pe piaţa FPS-urilor multiplayer a fost, este şi va fi **Unreal Tournament**. Nu contează că are în coadă un 2003 sau un 2004, deoarece întreaga serie s-a bucurat de un succes nebun, iar asta, bineînţeles, din cauza faptului că... merită. Are de toate: gameplay, grafică, feeling, plus, ceea ce este cel mai important într-un FPS







Multiplayer (părerea mea), viteză (şi, ţineţi cont, scriu toate aceste ascultând un drum and bass teribil). Competitorii, la fel ca în cazul lui **Half Life 2**, nu au avut nici o lansă, chiar dacă a fost vorba de titluri precum **Battlefield Vietnam** sau **Tribes: Vengeance**. Fiecare dintre acestea au un anumit segment de piaţă alocat lor, ce-i drept, însă acesta este unul mult prea restrâns. Să luăm ca exemplu **Tribes**, care este jucat cu împătimire de fanii seriei, şi care a fost cu adevărat un joc de calitate. Problema sa este faptul că niciodată nu a încercat să îşi dezvolte o comunitate crescândă şi în afara fanilor hardcore, producătorii mulţumindu-se să marşeze pe acele elemente care au făcut deliciul ahtiaţilor după universul cu pricina. Cât despre **CS Source**, nu pot să spun decât că... îşi merită locul. Noul engine al celor de la Valve îi dă un aspect mai plăcut, ce-i drept, însă acelaşi engine pune câteva probleme de gameplay care nu se regăseau până acum. Jocul pare mai mult pentru copii decât pentru jucătorii profesionişti, iar asta am experimentat-o pe pielea mea în compania unor înflăcăraţi membri ai PGL-ului. În ceea ce priveşte add-on-urile FPS ce au apărut anul trecut, povestea este mult mai simplă. Este ştiut faptul că un add-on nu poate face, de obicei, ceea ce a făcut tăticul său, însă îi poate prelungi viaţa cu câteva luni bune, iar dacă şi multiplayer-ul e pe măsură, chiar mai mult. Am văzut o luptă strânsă şi aici, rezultatul fiind, după părerea mea, unul cât nu se poate de corect. Să vedem:

CoD: United Offensive	59.26%
Painkiller: Battle out of Hell	37.04%
Vietcong: Fist Alpha	3.70%

United Offensive a oferit, asemenea predecesorului său, un gameplay alert şi foarte complicat, cu o dificultate variată şi cu un feeling de zile mari. **Painkiller**, oricât aş încerca eu să îi dau o faţetă mai frumoasă, nu a reuşit decât să îmi producă o grămadă de frustrări pe ultimele niveluri şi o grămadă de bucurii pe primele. Nu este un add-on omogen, iar această afirmaţie vine de la cineva căruia **Painkiller** i-a plăcut în mod deosebit. **Vietcong: First Alpha** rupe şi el cu dinţii câteva nenorocite de procente, fapt ce demonstrează că nu a reuşit să facă faţă unei pieţe atât de aglomerată. Asta este.

Trecem cu paşi repezi spre jocurile Action ale anului 2004. Aici a fost o competiţie foarte, FOARTE strânsă între **Prince of Persia** şi **Thief 3**, din care, până la urmă, a ieşit victorios primul.

PoP: Warrior Within	32.35%
Thief: Deadly Shadows	29.41%
SC: Pandora Tomorrow	17.65%
Hitman: Contracts	14.71%



Se vede clar că cei cărora le place să se strecoare printre umbre şi să ucidă neauziţi (count me out, am dat null vote) au avut ceva bătaie de cap în a-şi alege favoritul. Dacă privim puţin acest clasament, vom observa că trei dintre ele sunt stealth shootere, toate dintre ele foarte bune în domeniu. Cu toate acestea, Ubisoft nu se dezice (go Ubi, go and make me a **Heroes V**!), şi noul său Prinţ a cucerit inimile celor mai mulţi dintre noi. Era de aşteptat, zic eu.

RPG-urile din 2004 au avut, practic, un singur nume. **Vampire**. Ei bine, cu o competiţie pe care ar fi surclasat-o şi un copilaş de cinci ani, acest joc excepţional pentru unii, plin de bug-uri pentru alţii, a reuşit să se posteze din start în fruntea preferinţelor jucătorilor. Nu de alta, dar ar fi fost complet aiurea ca titlul de RPG al anului să fie câştigat de nişte hack-uri de genul Sacred. Şi nu, nu am fraudat "alegerile".

Vampire - Bloodlines	60.61%
Sacred	27.27%
Kult: Heretic Kingdoms	6.06%
Beyond Divinity	6.06%

Prezenţa lui **Sacred** pe o poziţie atât de înaltă explică practic două lucruri importante. Unu la mână, anul 2004 a fost mai sărac în RPG-uri ca aurolacii de prin metrourile Bucureştiului, iar doi la mână, în România se pare că lipseşte (sau mai bine zis, este prea mică) o comunitate a RPG-iştilor hardcore. Toată lumea se mulţumeşte cu ceea ce e mai simplu, fără complicaţii, fără alte şmecherii, fără quest-uri la care trebuie să te gândeşti şi, evident, fără THAC0. Dar, oare ce înseamnă THAC0? Nu contează. Să trecem la strategie, unde au existat practic două jocuri care s-au bătut pentru titlu. Evident, este vorba despre **Rome: Total War** (care de altfel a şi câştigat competiţia) şi **W40K: Dawn of War**. Restul au fost pe nicăieri, mai ales mult aşteptatul, mult lăudatul şi mult over-hyped-ul **Battle for Middle-Earth**. După cum spuneam când au apărut primele **C&C** sub marca lor, EA nu le prea ştie la strategie. Punct.

Rome: Total War	31.43%
Warhammer 40k: Dawn of War	22.86%
Codename: Panzers	8.57%
Ground Control 2	8.57%



Adventure-ul, chiar dacă nu mai este gustat de acelaşi număr de gameri ca prin anii 90, reuşeşte să se menţină undeva prin sfera atenţiei noastre. Anul acesta, **Syberia II** a reuşit să smulgă coroniţa de lauri pe ultima sută de metri, în faţa unei concurenţe acerbe în persoana lui **Myst 4**. Felicitări. Sincer, mă bucură că generaţia tânără mai are încă timp să îşi bage nasul printr-o multitudine de puzzle-uri, când mulţi dintre ei sunt prea ocupaţi, petrecându-şi timpul prin sălile de net, jucându-se ştiţi-voi-ce.

Syberia II	36.67%
Myst IV: Revelation	33.33%
Silent Hill 4: The Room	13.33%
Leisure Suit Larry: MCL	10.00%

Iacătă că am ajuns pe ultima sută de metri, la capitolul sport. Aici, lucrurile nu mai sunt atât de roz pentru eterna EA, care, cu j' de mii de jocuri în concurs, nu a reuşit decât să obtină poziţiile codaşe. Pe de altă parte, japonezii au arătat că ştiu mai multe despre fotbal decât oricine (nu neapărat pe teren, cât pe ecranele monitorului), drept pentru care **Pro Evolution Soccer 4** a obtinut un binemeritat loc fruntaş. EA se mulţumeşte cu următoarele poziţii (şi asta nu din cauză că jocurile sunt bune, ci datorită faptului că nimeni altcineva nu a concurat) şi ne "promite" un 2005 plin de titluri cu 2006 în coadă.

Pro Evolution Soccer 4	25.81%
FIFA 2005	22.58%
Tony Hawk's Underground 2	16.13%
Football Manager 2005	12.90%

Jocurile de curse ale lui 2004 nu au adus nimic excepţional, ceva care să ne smulgă o exclamaţie de bucurie sau de emoţie de pe buze, însă au fost destul de reuşite pentru a ţine motoraşul genului încălzit. Contrar tuturor aşteptărilor (sau, poate ar trebui să spun conform tuturor aşteptărilor), **NFSU2** câştigă detaşat această competiţie, chiar dacă sindromul arcade începe să-şi facă din ce în ce mai mult simţită prezenţa în structura jocului. Cu titluri precum **Flatout** în coadă (joc care, credeţi-mă, l-a ţintuit pe Stokky zile bune în faţa calculatorului), e de mirare cum un arcade aproape pur sânge se distanţează în asemenea hal de restul plutonului. Eh, well, decizia aparţine publicului larg. Ei au votat după cum urmează:

NFS x 2	48.28%
Richard Burns Rally	24.14%
Flat Out	13.79%
TOCA Race Driver 2	10.34%







Le grand final

Ei bine, fraţi, surori, bunici, copii, părinţi, a sosit momentul cel mare. Surlele şi trâmbiţele au început să sune în neştire, iar noi ne pregătim să vă dezvăluim care dintre titlurile anului 2004 au cucerit podiumul, sub cununa de cele mai bune jocuri ale anului 2004.

Locul fruntaş este ocupat, cum era şi de aşteptat, de **Half-Life 2** (28, 7%), un joc ce şi-a demonstrat pe deplin calităţile şi care a furat doar admiraţie chiar şi de la cei mai aprigi critici.

Locul doi este ocupat, după cum NU era de aşteptat, de **NFSU2** (17,5%). Nu mă întrebaţi de ce, cu toate că am o vagă presimţire în ceea ce priveşte sabotarea alegerilor...

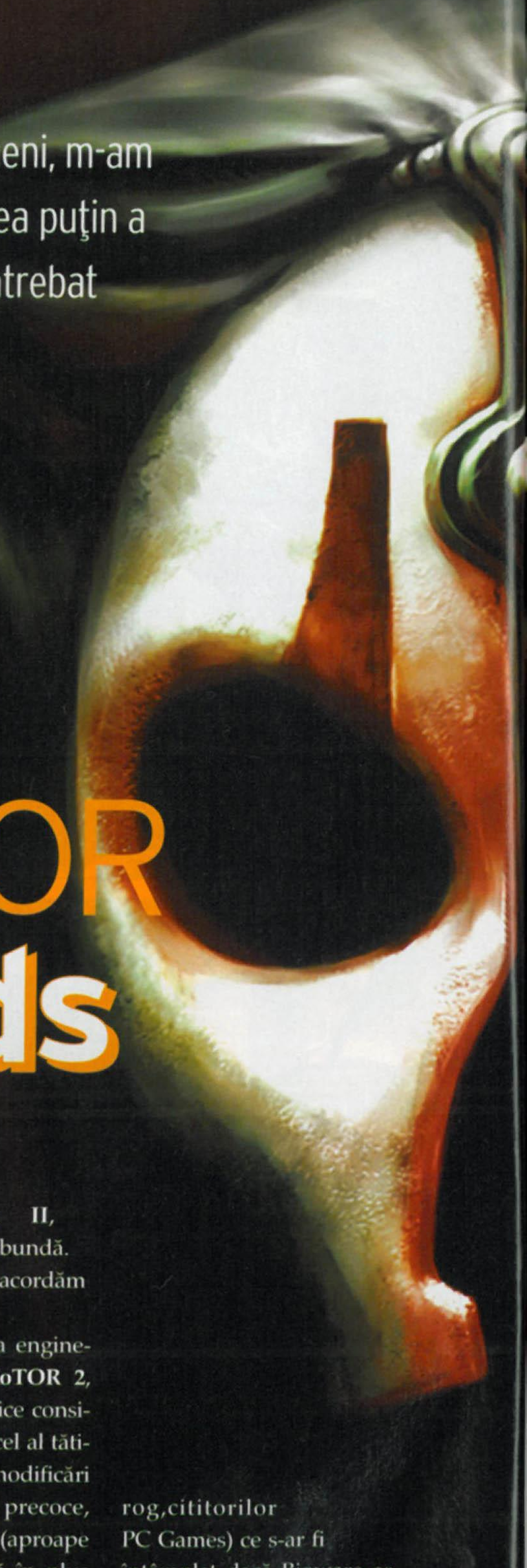
Locul trei este ocupat de **Far Cry** (9,7%), Ubisoft demonstrând, în ciuda diverselor bug-uri şi a lipsei unei optimizări ca lumea, că poate scoate pe piaţă un FPS de zile mari. Cam atât. Ce pot să mai spun decât un călduros la mulţi ani tuturor, un an nou plin de joace respectabile şi, nu uitaţi: Alcoolul dăunează grav sănătăţii (cel puţin aşa ne zic ăştia la televizor)!!!

Half Life 2	(28, 7%)
NFSU2	(17,5%)
Far Cry	(9,7%)

ALYX IN CHAINS
paul@pcgames.ro



Astăzi dimineaţă, printr-un şir de evenimente nedorite de nimeni, m-am întâlnit cu bunul meu prieten Darth Maul. Atitudinea lui mirosea puţin a peşte stricat (nu vă gândiţi la prostii, copii), drept care l-am întrebat ce cadou i-a făcut Moş Gerilă anul acesta. Surpriză sau nu, individul cu ochi mici, roşii şi prietenoşi mi-a mărturisit că, în această noapte, îşi va pune în aplicare diabolicul său plan. **Cucerirea lumii, ieftinirea berii, reducerea impozitului pe venit global la 16 procente, plus un bonus pack de Forţă cu bonuri de masă gratuite. Well, that is something...**



Star Wars: KoTOR
The Sith Lords

Momentul calendaristic E3 a fost, pentru mulţi dintre noi, locul de căpătâi în care diverse firme, fie ele mai mici sau mai mari, îşi anunţau cu aplomb viitoarele produse. Nu mică mi-a fost mirarea când o imensitate de producător, pe numele său arhicunoscut Bioware, s-a declarat mult prea ocupat cu alte şmecherii AD&D-istice pentru a continua un titlu care s-a bucurat de un succes nebun prin diverse cercuri de jucători ce abia începeau să cunoască secretele nepreţuite ale RPG-urilor. Şi iaca, sequel-ul mult aşteptat al lui **KoTOR** nu se va afla sub aripa protectoare a genitorului său de drept, ci sub mai obscura, dacă se poate spune aşa, mână a producătorilor de la Obsidian. Ei bine, vestea bună e că Obsidian este formată din vechea trupă aflată sub tutela Interplay (mulţi dintre voi vor tresări fericiţi la auzul numelui de Black Isle), trupă ce a pus un os serios la treabă în geneza unor nume de calibru de împuşcat elefanţi, cum ar fi **Fallout** (let the light of God shine upon Bethesda), **Planescape Torment** (free death, free Morte) sau **Icewind Dale** (err... Cipri l-a terminat de vreo şase ori, vă poate spune mai multe). Privind lucrurile per ansamblu, acest transfer de forţe nu poate decât să ne bucure, ţinând cont de faptul că cei de la Obsidian au o mai mare experienţă în ceea ce priveşte RPG-urile decât EA în ceea ce priveşte simulatoarele sportive proaste; dar faptul că această firmă, ca echipă, nu a mai produs nimic pentru public poate să ne sperie. Mai ales datorită faptului că tot ei vor fi responsabili pentru viitorul **Neverwinter Nights II**, semnele de întrebare abundă. Asta este, trebuie să le acordăm încredere.

La o primă vedere a engine-ului pregătit pentru **KoTOR 2**, lucrurile par să se clarifice considerabil: este identic cu cel al tăticului său, cu micile modificări aferente, optimizări precoce, schimbări de interfaţă (aproape insesizabile) sau o freză în plus sau în minus, aplicabilă personajului principal. Nu voi încerca în acest preview să vă dau pe spate cu cine ştie ce elemente devastatoare care ar face din acest joc un blockbuster, şi nici nu voi încerca să vă trişez prin faptul că Bioware au fost şi sunt pentru mine oamenii cu cele mai bune idei. Din contră, voi încerca să fac un face-off cât mai obiectiv cu putinţă, asta în primul rând pentru a arăta lumii întregi (mă rog,cititorilor PC Games) ce s-ar fi întâmplat dacă Bioware ar fi produs ei singuri jocul, cât şi pentru a mă convinge că Obsidian sunt în stare să preia de pe umerii unei firme cu prestigiu o povară de o excepţională greutate.

Apropo de interfaţă, în acest stadiu incipient al jocului, ea pare aproape identică cu cea a originalului. Ţinând cont de funcţionalitatea acesteia, am putea spune că este un lucru bun, însă tineretul oropsit al jocurilor





DATE

Producător
Obsidian

Publisher
Bioware

Termen
Trim. I 2005

WE COME IN PEACE! You go in pieces...



DECI, AȘA ARATĂ o gaură neagră. Și când te gândești ce spectaculoase erau ele în Star Trek...



ATATEA LIGHTSABERE nu am mai văzut de când s-a îmbătat Darth Vader într-o seară și a încercat jonglerii.

precum **Sacred** ar arunca, cu siguranţă, CD-urile la gunoiul municipal pe motiv că, vezi Doamne, grafica nu evoluează. Sau că nu avem anisotropic filter, sau că în **Half Life 2** existau nişte nenea care se căţărau pe pereţi în cel mai Matrix stil cu putinţă şi că mişcările lor erau "naturale". spre generaţiile următoare de "gameri". Engine-ul a fost unul bun, cu o grafică splendidă pentru un RPG cu un gameplay ce şi-a însuşit o notă frumuşică prin toate revistele de specialitate, plus una picătură de univers Star Wars ce nu a mai fost până atunci abordată într-un joc prin Recycle Bin-ul inovaţiilor), grafica este la fel de reuşită şi de bine pusă la punct, iar inovaţiile prezintă un interes deosebit.

Ei bine, oare ce aduce **KoTOR 2** nou pe piaţa jocurilor? Iacătă câteva detalii spumoase şi siropoase: mai multe Force Powers, fiecare aliniată unei anumite gorie vor face parte una bucată Force Sight, care ne va dezvălui alignment-ul unor indivizi ce vor cu orice preţ să obţină ceva informaţii de la noi, forţă ce poate duce de foarte multe ori la avantaje tactice (mai ales pentru cei lipsiţi de vână, care ţin neapărat să evite conflictele

ONE WILL MAKE THE CHOICE. ALL WILL MAKE THE JOURNEY.
TOGETHER YOU WILL DESTROY THE JEDI ORDER.

Naturale, ţinând cont de faptul că cel puţin 90 la sută dintre pământeni (exceptându-l pe Preda, desigur) au văzut, în carne şi oase, asemenea monştri făcându-le zile fripte pe grătărel. Ecuaţia e mult mai simplă. Atât Obsidian cât şi Bioware mizează pe faptul că succesul înregistrat cu **KoTOR** este unul sigur, ce se va perpetua prolific şi din această categorie. Pe scurt, până şi mie mi-a plăcul **KoTOR**, chiar dacă l-am terminat numai de şase ori. E3 ne-a arătat prea puţin pentru a ne face o părere pur realistă despre acest joc, însă imaginaţia noastră de români poate face minuni. Gameplay-ul se păstrează identic, un lucru ce nu poate decât să ne bucure (nu uitaţi că ceea ce este tras de păr ajunge undeva sfere (Light, Dark, you know the drill), clase de prestigiu (dacă vă gândiţi la add-on-urile lui **Neverwinter Nights**, vă gândiţi bine), plus un story destul de captivant pentru a ne face să ne rupem câteva ore din viaţă şi să jucăm acest sequel. Dar... să le luăm pe rând.

Din câte am văzut şi din câte ni s-au spus, pe lângă deja clasicele puteri Jedi, care îl fac până şi pe cel mai fioros adversar să-i tremure chiloţeii, vom fi dotaţi cu altele noi. Din această cate- dătătoare de sânge).

O altă armă împotriva duşmanilor va fi o anume Force Crush care, spre deosebire de alte metode mai subtile, va zdrobi trupul adversarului cu o putere nebănuită, ergo provocând un damage pe măsură. Nu pot să mă abţin aici şi să nu amintesc de celebra latură a forţelor întunericului ce l-a făcut faimos pe tătuca Darth Vader (care, după părerea mea, este cel mai reuşit personaj negativ al tuturor timpurilor), şi anume Force Grip, pe care am putut-o folosi cu succes în



primul **KoTOR** fără prea mari probleme din partea adversarilor slăbiţi de atâta will save against charisma...

Spre deosebire de prima noastră aventură în universul oamenilor cu neoane în mână, acest sequel ne va pune direct în pielea unui nenea Jedi (spre deosebire de original, unde trebuia să suferim vreo zece nivele de Soldier sau orice clasă alegeam, până să fim binecuvântaţi cu un statut de cavaler al Ordinului), ce-i drept, cu puţină lipsă de pregătire şi cu timp prea mult petrecut prin birturi, efectuând activităţi fără prea mare legătură cu Forţa. Pe parcursul jocului, vor fi disponibile un număr de şase clase de prestigiu (câte trei de fiecare parte a Forţei) care ne vor blagoslovi cu câteva abilităţi speciale. Această mică inovaţie (care, de fapt, nu prea este inovaţie, ea regăsindu-se în alte titluri Bioware) îi va obliga pe jucătorii mai conştiincioşi din fire să se repeadă fie spre butonul de load, fie spre cel de "New Game", pentru a experimenta noi şi noi posibilităţi ale jocului. Ahtiaţii după AD&D, mai ales, vor înţelege pe loc care sunt oportunităţile ivite de pe urma creării unor astfel de clase, mai ales în urma experimentului în acest domeniu pe **NWN**.

O altă minune pe care producătorii promit să o implementeze este, după cum bine se ştie, un AI al party-ului mult mai complex şi mai... uman. Adicătelea, băieţii şi fetele din grupul ce explorează galaxiile de Sith cucerite nu vor mai sta ca proştii atunci când noi vom lua o decizie capitală – fie ea de orientare Dark sau Light, ci vor reacţiona în consecinţă. Acesta este un aspect care m-a deranjat destul de mult în **KoTOR**, mai precis faptul că evoluam, vizibil şi neoprit de nimeni, spre latura întunecată a forţei (Duh!), iar colegii de suferinţă ce se lăfăiau ca într-un jacuzzi în Light Side (vezi Juhani sau Bindo) tăceau mâlc sau, în cel mai bun caz, îmi făceau o cvasi-morală mai subţire decât cea făcută de părinţii mei atunci când ajung defect acasă. Relaţia dintre membrii unui grup este, pentru mine, unul dintre elementele cele mai importante dintr-un RPG, iar faptul că ea a lipsit aproape cu desăvârşire din **KoTOR** mi-a lăsat un gust amar printre dinţi. Sărim aici peste episodul Bastila, femeie care, orice aş fi făcut pentru a-i explica că am o prietenă ce mă venerează mai mult decât ea, nu dorea să mă asculte... Sunt foarte curios, şi cred că şi voi la fel, să văd cum deciziile fiecăruia vor influenţa într-un mod ori altul relaţia dintre personajul principal şi acoliţii săi sau cum NPC-urile vor adopta o anumită atitudine în funcţie de cât de bine suntem în stare să ne folosim personalitatea. Apropo de NPC-uri, producătorii se laudă cu faptul că dialogurile vor fi mult mai bogate, iar achiziţionarea de "puncte" Light sau Dark va fi mult mai perceptibilă în evoluţia jocului. Mai precis, dacă eu voi dori nespus de mult să asasinez jumătate din populaţia unei planete, acest fapt va avea un efect negativ asupra prestigiului meu în diversele zone ale jocului... sau nu, deoarece, pe mine toată lumea mă iubeşte.

Momentan, jocul a apărut doar pe Xbox, unde a făcut nişte furori soră cu moartea. Adică a fost bine primit. Sperând, din tot sufletul, ca versiunea pe PC să fie cel puţin de zece ori mai bună decât cea pe console (ceea ce ar fi normal), aştept, cu înfrigurare, să văd de ce e în stare Obsidian... Nu de alta, dar tot ei trebuie să facă şi **Nevewinter Nights 2**...

ALYX IN CHAINS
paul@pcgames.ro



MIŞCAREA ASTA AM învăţat-o de la maestrul Michael Jackson, pe vremea când mai avea nas...



F.E.A.R.

DATE

Producător
Monolith

Publisher
Vivendi

Termen
Trim. I 2005



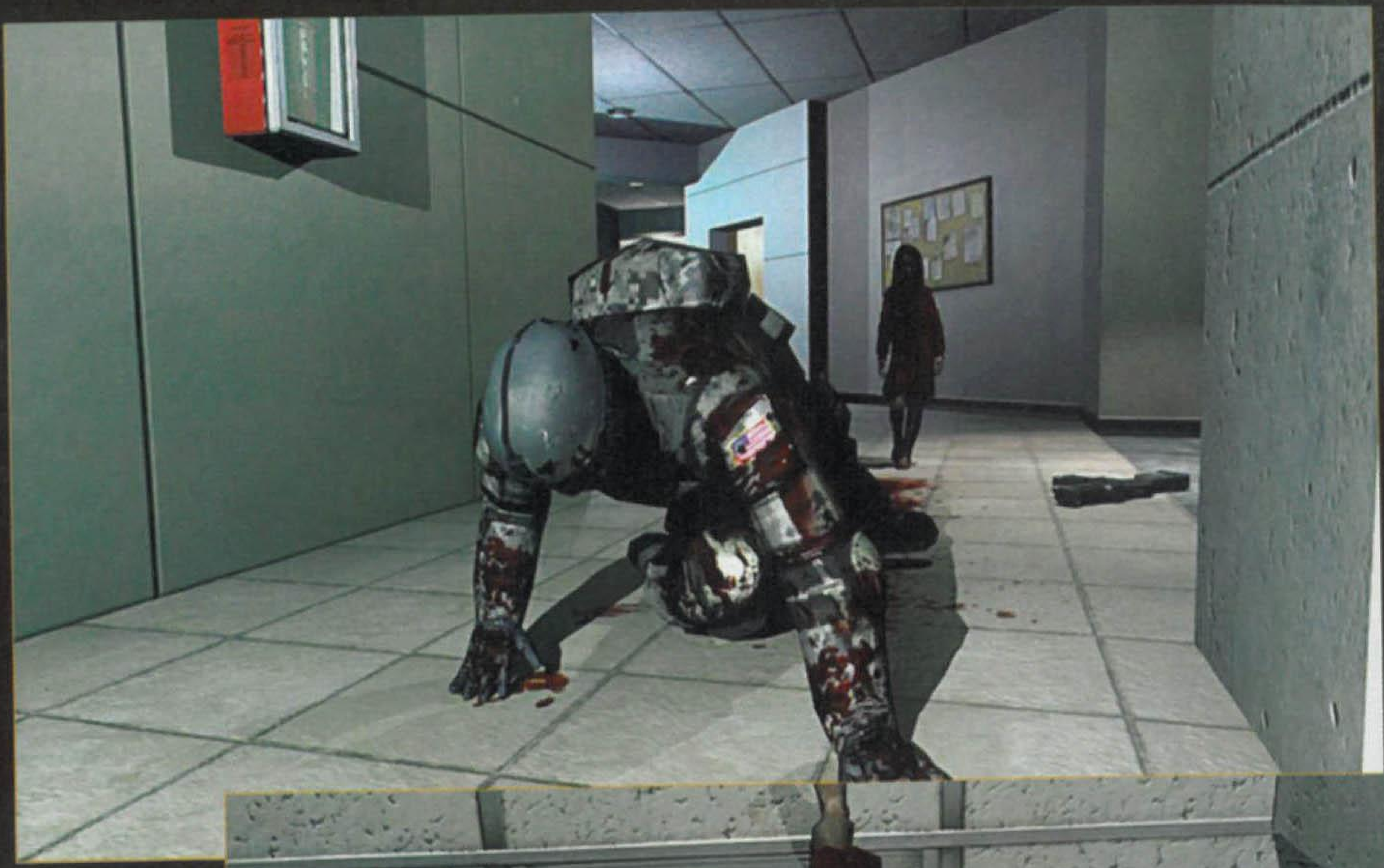
FRATE, NU VEZI CĂ IROSEȘTI **muniția? Ia și tu gloanțele oarbe din portbagaj, oricum suntem doar pe poligon!**

Cum spunea bunul meu coleg Ciprian într-un număr precedent, **F.E.A.R.** s-a dovedit a fi unul dintre vârfurile de lance prezentate la E3, anul trecut. Mai bine zis, nu avusese anterior parte de o publicitate senzațională, presa de specialitate nu vuise cu articole pompoase la adresa sa, însă , odată ce Monolith ne-a arătat o frântură din planul său de viitor, toți specialiștii au început să saliveze. Și pe bună dreptate, aș zice eu.

În F.E.A.R. (**First Encounter Assault and Reconnaissance**), vom juca rolul unui individ foarte bine dotat, membru al unei unități militare de elită care se ocupă cu problemele ce se dovedesc a fi prea dificile pentru autorități, în special cu cele legate de paranormal și de supranatural. Este, așadar, o versiune militară a cuplului Mulder/Scully sau un **X-Com** FPS. În ambele cazuri, ideea este una promițătoare, care lasă deschise foarte multe posibilități de abordare a scenariului. Jocul, după cum ne-au povestit producătorii, va începe cu personajul principal "călărind", nebunește, un elicopter Black Hawk de toată frumusețea, ce survolează și patrulează deasupra unui important oraș american (nici nu putea fi vorba de un oraș pakistanez, sau japonez, sau sumerian. Trebuia să fie american). Este prima ta zi de lucru, după ce ai absolvit manga cum laude toate universitățile de profil și centralista îți ține un briefing despre niște evenimente curioase ce se petrec într-unul dintre zgârie-norii orașului. Mai rău de atât, se pare că autoritățile trimiseseră un comando Delta Force mai devreme, însă nici unul dintre aceștia nu a mai dat vreun semn de viață de atunci.

Mă opresc aici puțin din divagațiile mele pentru a vă spune că, cea mai are surpriză oferită de **F.E.A.R.** este faptul că nu folosește nici o tehnologie din engine-ul cu care Monolith ne-a obișnuit de-a lungul anilor, și anume LithTech. Din contră, producătorii sar la înaintare cu un engine nou-nouț, atât de nou, încât nu are nici măcar nume, însă care, pe lângă că se dovedește spectaculos, folosește ultimele tehnologii, plus un suport pentru caracteristicile grafice DirectX9. Călătoria cu Black Hawk-ul se dovedește a fi una impresionantă, iar detaliile grafice ale orașului și ale apei sunt de nota zece.

Odată ajunși la zgârie-norul





De la ce vine F.E.A.R. ? De la frica românului de o viaţă mai bună ? De la două clădiri (dau o bere celui care ghiceşte care sunt acelea) ce s-au prăbuşit spectaculos şi au pus pe jar o naţiune întreagă? Sau o fi cumva o abreviere şmecheră a unei organizaţii ultra-secrete, atât de secretă încât nici membrii acesteia nu ştiu de existenţa sa? Oricare dintre aceste variante ar fi adevărată, cert este că în 2005 vom avea o surpriză plăcută în ceea ce priveşte piaţa FPS-urilor.

cu pricina, vom fi întâmpinaţi pe acoperiş de nişte trupe de comando, misterioase şi ostile, care încearcă din răsputeri să ne oprească înaintarea nu în cel mai ortodox mod cu putinţă. Îi vom neutraliza rapid, însă, folosindu-ne de variatul armament din dotare – un shotgun tactic, un assault rifle de toată frumuseţea, precum şi nişte grenade devastatoare. După ce ne terminăm treaba murdară de pe acoperiş, intrăm în clădire. Aici ne dăm seama de la început că lucrurile nu decurg tocmai normal. Luminile de pe coridoare pâlpâie, inclusiv mica lanternă amplasată strategic pe casca ta de protecţie. După ce vom curăţa câteva camere doldora de băieţei îmbrăcaţi în negru, întâlnim din ce în ce mai multe elemente bizare, cum ar fi zeci de cadavre măcelărite, dar fără nici o urmă de gloanţe sau de ceva palpabil care să ne dea vreun indiciu asupra cauzei morţii. Mai apoi, în timp ce ne aflăm într-un lift, luminile încep să pâlpâie frenetic şi... dar, ca să nu vă distrug surpriza (şi surprizele), vă spun doar că veţi începe să vedeţi... chestii în lift. Pot să spun că prin mâna mea au trecut o grămadă de jocuri horror, iar **F.E.A.R.** se dovedeşte a fi, cel puţin în anumite momente, unul din această categorie. De exemplu, vom vedea pe o cameră de securitate un grup de comando ce mărşăluieşte prin clădire, iar în momentul în care aceştia nu se mai văd, o umbră sinistră se prelinge în urma lor, semn că cineva îi urmăreşte. Nu mai trebuie să vă spun ce soartă tristă au avut săracii soldăţei, e de la sine înţeles.

Personajul principal va putea executa o serie de mişcări spectaculoase. Putem să încetinim timpul, într-un fel de bullet Time à la **Max Payne**. Evident, acest aspect nu este unul original, însă Monolith îl face în aşa fel încât arată mult mai bine. Par exemple, când o grenadă explodează în "slow motion", vom vedea pe ecran o bulă bizară ce se extinde, modificând spaţiul din jurul ei. Mai mult, personajul nostru are abilitatea de a sări în aer şi de a-şi lovi oponentul cu piciorul din cădere, mişcare nouă pe piaţa FPS, şi mai mult, mişcare ce arată bestial. Jet Li style.

Din păcate, nici Monolith nici Vivendi nu au dat detalii mai multe după prezentarea acestui demo, lucru ce ne lasă pe noi să extrapolăm niţel. Tot ce ştim este că jocul va apărea undeva la începutul acestui an şi că se anunţă cel puţin unul dintre candidaţii la jocul anului 2005.

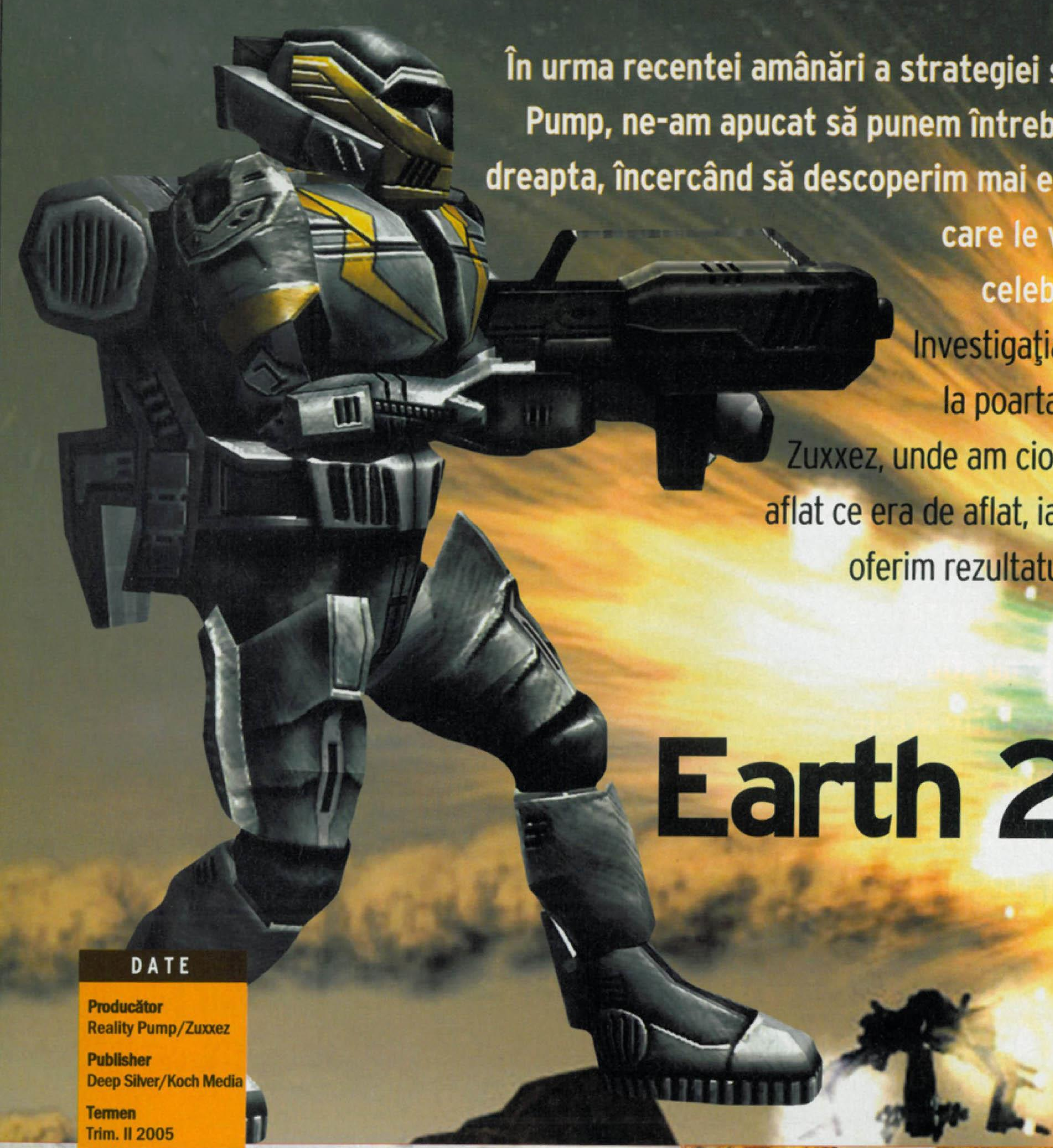
ALYX IN CHAINS
paul@pcgames.ro

LOOK, I CAN FLY! Sunt cel mai adevărat, iar gravitaţia nu mai e un secret pentru mine!



În urma recentei amânări a strategiei studioului Reality Pump, ne-am apucat să punem întrebări în stânga şi-n dreapta, încercând să descoperim mai exact noutăţile pe care le va aduce urmaşul celebrului Earth 2150.

Investigaţia ne-a purtat până la poarta mai-marilor de la Zuxxez, unde am ciocănit politicos, am aflat ce era de aflat, iar în continuare vă oferim rezultatul acestei anchete.



Earth 2160

DATE

Producător
Reality Pump/Zuxxez

Publisher
Deep Silver/Koch Media

Termen
Trim. II 2005









Ziua bună. V-am ruga pentru început să ne spuneţi câte ceva despre dumneavoastră.

Mă numesc Dirk P. Hassinger, sunt Producer al lui **Earth 2160**, iar până acum m-am ocupat şi de primele părţi, **2140** şi **2150**. Treaba mea în principal e să asigur QA-ul proiectului (n. r. "Quality Assurance", un fel de CTC capitalist), validând şi influenţând toate aspectele jocului; în final, trebuie să realizez proiectul în limita timpului şi a bugetului alocat şi, cel mai important, respectând standardele înalte de calitate.

Primul **Earth 2140** s-a nimerit să iasă într-o perioadă saturată de RTS-uri (1997) şi a fost umbrit de titluri ca **Total Annihilation**, **C&C**, **Dark Reign** etc. Totuşi, **Earth 2150** a reuşit să şocheze trei ani mai târziu, cu al său engine grafic 3D şi nişte elemente interesante de gameplay. Ce ne mai aşteaptă acum – cu ce ne va uimi de data asta **Earth 2160**, la o primă vedere?

La o primă vedere?... Presupun că grafica năucitoare! Saltul acum e chiar mai mare decât a fost trecerea de la grafica 2D din **Earth 2140**, la cea din **Earth 2150**. Sigur însă că grafica nu e singurul punct forte al viitorului nostru blockbuster. În **2160**, am dezvăluit o serie de inovaţii importante pentru acest gen. Jucătorii îşi doresc să aibă o experienţă "completă" de strategie în timp real... nu doar tactică. Unele titluri din ultimii ani au fost concepute fără să ţină cont de acest lucru. Reality Pump vor aduce însă un RTS "REAL"! Fără nici o lipsă şi cu o mulţime de elemente noi.

Dintre inovaţiile cele mai anticipate, "Agenţii Virtuali" vor avea diverse relaţii inter-personale, un sistem de character-development, skill-uri şi personalităţi, insuflând genului o doză de prospeţime. Un nou tip de AI va face ca jocul să ofere o provocatore superioară tuturor celorlalte RTS-uri de pe piaţă. Vor exista opţiuni multiplayer ce vor permite salvarea partidelor în orice moment sau intrarea jucătorilor în partidele aflate deja în desfăşurare – lucruri care vor atrage o comunitate MP imensă. Engine-ul fizic va asocia obiectelor din joc un comportament mai realist decât s-a întâlnit până acum în vreun RTS. Şi pe lângă toate astea, aspectul vizual de ansamblu va face din el un joc cu siguranţă remarcabil.

Pentru cei care sunt sau nu sunt la curent cu seria, ce s-a întâmplat cu zece ani în urmă (în **Earth 2150** şi addon-urile sale) şi cum va continua povestea din **Earth 2160**?

După războaiele pentru petrol de la începutul secolului XXI, în care fostele state CIS au revenit treptat la stilul de administrare al CCCP, următoarele decenii au fost marcate de clădirea şi distrugerea culturilor, dar mai ales de luptele pentru zăcăminte purtate pe plan economic şi militar.

În **2140**, războiul nuclear purtat între cele două facţiuni – ED (Eurasian Dynasty) şi UCS (United Civilized States) a dat naştere unei instabilităţi în câmpul magnetic terestru, zece ani mai târziu. În **2150**, scopul principal a fost strângerea unei cantităţi suficiente de resurse, pentru a scăpa de pe Pământ în cel mult 180 de zile. Tot atunci s-au implicat în conflict şi cei din facţiunea LC (Lunar Corporation), întrucât distrugerea Pământului i-a determinat să evadeze la rândul lor de pe Lună.

După tot acest dezastru, grupuri aparţinând celor trei facţiuni au reuşit totuşi să ajungă la următoarea planetă din sistemul solar, Marte – considerat a fi zeul războiului pe vremea Imperiului Roman. Doar câteva mii de oameni au scăpat, înainte ca Pământul să fie atras mai aproape de Soare şi să devină de nelocuit. Aceşti ultimi reprezentanţi ai rasei umane, ai celor trei naţiuni puternice – ED, UCS şi LC, s-au stabilit pe planeta roşie şi, independent unii de alţii, au transformat acest mediu ostil pentru a suporta viaţa.

Acum este anul 2160, iar câteva evenimente stranii şi total neprevăzute sfârşesc prin apariţia unei noi ameninţări şi o unei a patra rase. Supravieţuitorii bătrânului Pământ îşi vor continua oare vechiul lor război sau vor lucra împreună pentru a preveni dispariţia totală a rasei umane



sapiens?

Ne puteți spune mai multe despre aceste noi amenințări care apar? Toate facțiunile vor fi jucabile în campania single-player?

Campania te conduce la început prin diverse locații din sistemul nostru solar, dar mai târziu veți putea folosi Jump Gate-uri pentru a călători în afara sistemului. Toate cele patru facțiuni sunt jucabile în timpul campaniei singleplayer. Inițial, veți avea de ales între ED sau LC, veți continua cu UCS, iar la finalul poveștii veți juca de partea Alien-ilor.

Că veni vorba, cursul campaniei va fi strict liniar? Și cât de lungă ne putem aștepta să fie, în privința numărului de misiuni și a timpului de joc?

Firul narativ e bătut în cuie de-a lungul misiunilor, însă campania în ansamblu și alegerea misiunilor, împreună cu misiunile în sine, sunt non-liniare. Primești un obiectiv primar, iar restul depinde de tine și de dezvoltarea individuală a facțiunii alese. În singleplayer, estimăm 150 de ore pentru un jucător normal.



Pe lângă obiectivele standard din RTS-uri – gen construcția bazelor, colectarea resurselor sau atacarea inamicului – **Earth 2160** era vorba să aibă și niște elemente mai "aventuroase"...

Da, așa este. Tocmai datorită arhitecturii complexe a jocului, am decis să-i oferim jucătorului posibilitatea de a angaja personaje care să preia diverse sarcini, pentru a reduce micro-managementul. Respectivii indivizi vor avea skill-uri proprii, preferințe, relații între ei și (evident) un preț. Asta le va permite începătorilor să intre ușor în joc și să se distreze rapid.

Cu o comunitate a seriei **Earth** ce numără încă peste 100.000 de fani, acest RTS e cu siguranță dedicat nevoilor precum și dorințelor jucătorului. Totodată, e un joc conceput în special pentru comunitatea deja existentă (dar nu exclusiv) și nu ar fi existat fără ideile sau sugestiile lor. Complexitatea și provocările oferite de **Earth 2160** sunt aspecte care credem că vor atrage și jucători noi. Cât despre strategii hardcore, aceștia vor îndrăgi mai ales posibilitățile sale de multiplayer, care ar trebui să facă din participarea la jocul online o adevărată plăcere.

Ce elemente caracteristice lui Earth 2150 ne putem aștepta să întâlnim iar, și cum au evoluat ele în timpul procesului de design?

Cea mai bună grafică văzută vreodată într-un joc PC; un sistem extins de construcție modulară; cercetare aproape liberă; AI calculat cu tehnologii "linear back framing"; salvări avansate și intrarea directă în partidele MP. Grafica este cea care a întârziat cel mai mult dezvoltarea, însă a ajutat restul echipei să scripteze niște misiuni superbe și perfect echilibrate.

Jocul aduce și ceva elemente de gameplay unice pentru acest gen?

Hmmm... cu siguranță că lumea va fi șocată inițial (ca și în 1999, cu **Earth 2150**) de grafica jocului; dar cred că aspectul personajelor din acest RTS, care par să fie reale, va avansa genul la un nou nivel. La rândul lor, și cinematicile in-game vor fi foarte apreciate de către jucători. Există unele scene care vor fi recunoscute și ținute minte ani la rând.

Presupun că cercetarea va avea încă un rol important pentru succesul nostru. Ce tehnologii noi și exotice așteaptă să fie descoperite, dacă-mi permiteți să întreb? :)



Există câteva mii de cercetări ce pot fi întreprinse și 10^{134} (n. r. un 1 urmat de muuulte zerouri) de combinații teoretic posibile. I-am spus acesteia "cercetare aproape liberă". Desigur, jucătorul va avea o structură clară pentru atribuirea acestor cercetări





şi o vedere bună de ansamblu.

V-am oferit vouă şi cititorilor voştri câteva imagini... mai grăitoare decât o mie de cuvinte. Ceaş putea explica prin "spider artillery unit with long distance plasma canon and reflective armour"?

Cum anume vom putea iniţia diversele tipuri de cercetare?

În funcţie de facţiunea pe care o joci, vei primi un arbore de cercetare pe baza alegerilor tale, a ceea ce vrei să inventezi, iar aceste cercetări vor putea combinate în patente – ce vor putea fi salvate individual.

Apropo de tehnologia aflată la baza jocului, ce ne puteţi spune despre noul engine grafic şi impactul său vizual asupra jocului?

Folosind tehnologiile Per-Pixel Shading 2.0 şi 3.0, suntem capabili să oferim o experienţă nemaivăzută. Veţi avea o iluminare şi materiale realiste, reflexii, lightmaps, transparency-maps... şi sute de alte detalii care aduc grafica cu câţiva paşi mai aproape de realitate... sau mai bine zis de scenariul nostru SF din 2160 A.D. (...) **Earth 2160** va fi primul joc care profită cu adevărat de actuala tehnologie Shader 2 şi 3. Pentru a vedea mai exact ce înseamnă asta, ar trebui să arunci o privire peste programul "EarthMark" pe care-l vom lansa în luna martie sau aprilie, pentru testarea sistemelor folosind primul benchmark într-adevăr de gaming.

În ziua de azi, un joc puternic de strategie are nevoie şi de o componentă multiplayer captivantă, bine balansată. Credeţi că, din acest punct de vedere, **Earth 2160** se va putea lua la trântă cu Warhammer 40.000: Dawn of War, de pildă?

W40K: DoW are doar o parte dintr-un joc RTS – tactica. Asemenea jocuri simplificate sunt foarte uşor de balansat, iar din acest motiv devin rapid plictisitoare. Cu **Earth 2160**, avem toate ingredientele unui RTS şi câteva în plus pentru acest gen. Suntem foarte experimentaţi în balansarea RTS-urilor şi, pe lângă asta, ne concentrăm asupra unor elemente speciale de multiplayer cerute de comunitate.

Acea opţiune de "Save game" din timpul sesiunilor multiplayer mi-a captat cu siguranţă atenţia, mai ales că n-am mai văzut-o într-un RTS de multă vreme. Ce alte elemente interesante de multiplayer mai aveţi în plan?

Opţiunea respectivă permite salvarea şi reluarea partidelor la orice moment în timpul jocului multiplayer. Ar mai fi şi acea opţiune de a intra în partidele aflate deja în desfăşurare. **Earth 2160** va avea un mod spectator / comentator cu video-streaming şi un sistem complex de MP matchmaking servers. Desigur, mai există replay-uri şi alte lucruri cerute de comunitate. **Earth 2150** e jucat încă de mii de gameri pe serverele noastre – la şase ani după lansare. Din partea lui **Earth 2160** aşteptăm un răspuns cel puţin la fel de bun şi, totodată, o lărgire a comunităţii.

Va oferi vreun suport pentru creatorii de MOD-uri?

Sigur, cu un excelent World Editor, SDK şi limbajul de scripting Earth-4 ;-)

Ceva gânduri de final, dacă mai doriţi să adăugaţi?

Earth 2160 e următorul punct de referinţă al genului RTS. Probabil că veţi avea nevoie de o placă grafică nouă, dar va merita experienţa.

Mulţumim Alexandrei Constandache (Earth 2160 Executive Producer şi CEO al companiei Zuxxez) şi lui Dirk Hassinger pentru informaţiile şi materialele oferite.

Web: www.earth2160.com

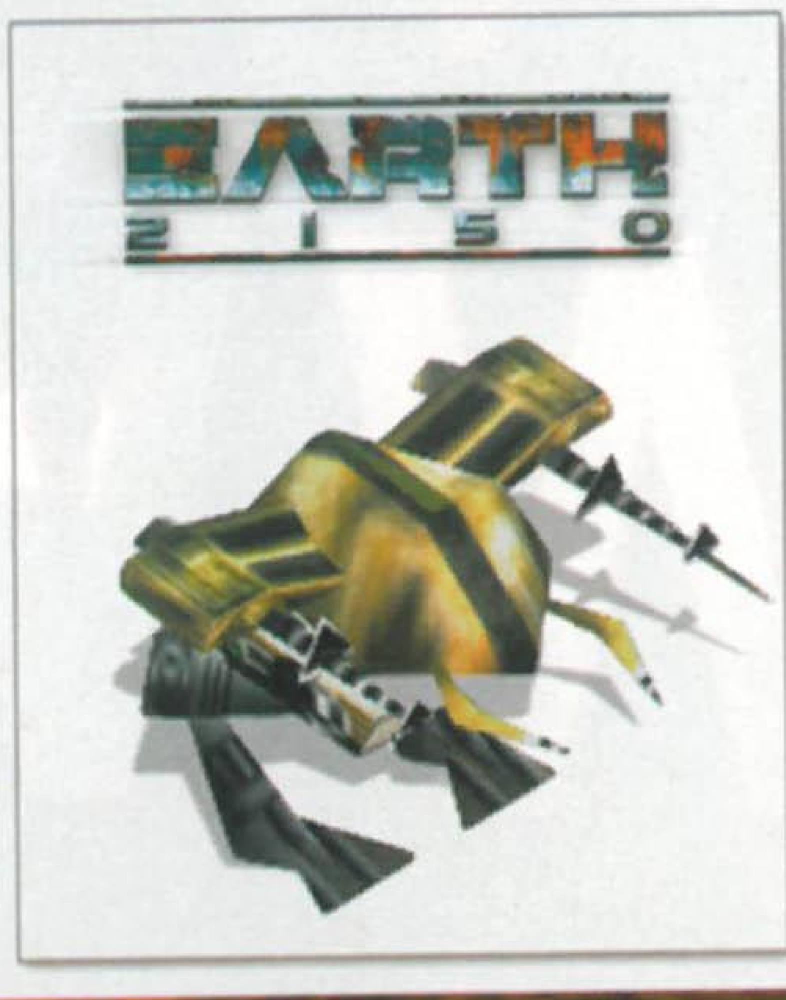
A CONSEMNAT
ŞERBAN STOKKER
serban@pcgames.ro

Evoluţia grafică a unităţilor din seria Earth

Earth 2140 (1995), UCS Hellmaker Mech cu Napalm Grenades, 48x48 pixels (pre-rendered), culori pe 16 biţi, 8 frame-uri de animaţie în 5 direcţii


Earth 2150 (1999), UCS Tiger Mech cu Plasma Canons, 57 poligoane, textură de 64x64x24bit, animaţie parentală bazată pe 5 obiecte animate


Earth 2160 (2005), UCS Jaguar cu Plasma Canons şi X-ray Canon, 3487 poligoane, având aplicate mai multe texturi de 512x512 (de suprafaţă, bump-map, transparency map, specular lightmap şi destruction map), cu un sistem complex de animaţie scheletală şi iluminare





Prin
War



Prinţişorii din poveşti înving întotdeauna răul, cuceresc femeia iubită şi trăiesc fericiţi până la adânci bătrâneţi.

Această poveste însă nu este un basm tocmai obişnuit: Fahrah dispăruse fără nici o urmă, iar Prinţul este urmărit, prin spaţiu şi timp, de o monstruozitate care nu se va linişti până nu-l va ucide. Orice ar face Prinţul nostru, soarta sa se va îndeplini în curând: va muri...


ce of Persia: rior Within

Cunoscătorii artelor magice nu se înşeală niciodată. La fel stau lucrurile şi cu bătrânul episodului trecut care i-a împărtăşit Prinţului secretul: cel care eliberează nisipul timpului, într-un fel sau altul, va plăti cu propria-i viaţă. Tânărul aristocrat şi-a început aventurile în **Sands of Time** tocmai prin comiterea acestei greşeli. Ca urmare a unei intrigi puse la cale de către un magician malefic, folosind un pumnal magic, Prinţul a dat cale liberă nisipului blestemat, transformând oamenii din jur în nişte zombie dornici de chef. Până la urmă, cu o mişcare isteaţă, protagonistul jocului s-a întors în timp ca să evite producerea catastrofei, găsindu-şi astfel un nou inamic. Dahaka, un fel de manifestare a sorţii, luând forma unui monstru teribil, a pornit pe urmele Prinţului ca să-i ceară socoteală pentru că o trăsese pe sfoară. De data aceasta, factura pentru daunele rămase în urma chefului din **Sands of Time** este destul de scumpă: moarte sigură. Şi dacă ţinem cont că avem de-a face cu soarta, încasarea facturii pare sigură, doar o idee disperată putând să-l mai scape pe Prinţ. Astfel, aristocratul persan se îmbarcă într-o nouă călătorie pentru a găsi insula unde, conform legendei, a fost făurit nisipul timpului. Singura lui şansă de a supravieţui este o nouă călătorie în trecut pentru a distruge uriaşa clepsidră care înrobeşte magicul colb auriu, rupând astfel lanţul evenimentelor care duc la stingerea sa. Dacă această nouă şmecherie ambiţioasă îi va ieşi sau nu, depinde în întregime doar de dexteritatea jucătorului...

CAFEA NEAGRĂ, FĂRĂ ZAHĂR

Acestea sunt deci premisele action-adventure-ului care a primit anul trecut cele mai bune critici de la jurnaliştii de specialitate. Cred că dacă rotiţele nu s-ar fi blocat de nişte mici fire de nisip (ca de exemplu **KotOR**), datorită premiilor şi laudelor primite de la reviste şi site-uri (de punctajele obţinute, să nici nu mai vorbim), **Prince of Persia: The Sands of Time** avea şanse să devină jocul anului. Şi după părerea unora chiar merita: în acea perioadă au fost publicate puţine jocuri care să conţină atât de multe inovaţii. Pe lângă sistemul de întoarcere a timpului, puzzle-urile şi problemele logice bine proiectate, respectiv sistemul de luptă inovator (deşi puţin mai greu de folosit), s-a remarcat şi plăcuta prezenţă a unei asistente feminine care a contribuit activ la decimarea oponenţilor. Unul dintre cele mai puternice argumente ale jocului a fost însă firul său epic în care a fost ţesută ca o adiere uşor





înmiresmată și dragostea ce înflorea între cei doi.

Din păcate, rotiţele maşinăriei numite industria jocurilor (puse în funcţiune de neînfricaţii guru ai marketingului) nu se învârt întotdeauna în direcţia dorită de jucători. În pofida aprecierilor revistelor de jocuri, nu s-au vândut chiar atâtea exemplare ale jocului precum spera producătorul. Astfel, s-a ajuns la concluzia că este nevoie de o schimbare radicală a întregii serii şi că e nevoie de o nouă orientare. Din avanpremierele noastre, aţi observat că acest episod este mult mai întunecat decât cele de până acum. Decorurile în care se desfăşoară confruntările sunt mult mai sumbre, oponenţii au devenit mult mai macabri şi nici Prinţul nu mai este adolescentul căruia abia îi crescuse puful pe barbă. Cel din urmă pare mai degrabă un războinic cu alură de macho, cu o privire sălbatică şi cu trăsături extrem de masculine, accentuate de cicatricele purtate. Pe lângă acestea, chiar dacă nu este vorba de un scenariu cu gust de **Silent Hill**, unele locuri din joc sunt chiar înfricoşătoare, în special cazematele dărăpănate.

UN EUNUC S-AR SPERIA...

Dacă tot vorbim de decoruri ar trebui să spunem câte ceva despre singurul loc important din joc: uriaşa cetate străveche de pe Insula Timpului. La auzul cuvântului „singurul", mulţi dintre jucători s-ar putea să se mire; cei care s-au perindat însă puţin prin **Sands of Time** ştiu deja că acest lucru nu înseamnă repetiţia aceloraşi camere la nesfârşit. Ca şi în cazul episoadelor precedente, şi acest castel este format din clădiri, culoare, săli şi cămăruţe independente şi bine delimitate. Acestea nu diferă doar prin amplasarea lor, ci şi prin amenajare şi stil. Printre altele va trebui să-ţi faci plimbările cu scopuri curative prin donjoane întunecate şi împodobite cu pânze de păianjen, prin săli de tron luxos amenajate; va trebui să scapi cu viaţă dintr-o moară plină cu capcane mortale; nu lipsesc însă din meniu nici curţile bogat populate cu diferite plante căţărătoare. Când vine vorba de proiectarea castelului, designerii au dat dovadă de o fantezie şi de un simţ estetic ieşit din comun. Încăperile care te aşteaptă, nu doar că sunt atât de detaliate şi de frumoase, încât îţi taie respiraţia, dar sunt în aşa măsură proiectate încât să-ţi lase impresia că te afli într-una din capodoperele arhitecţilor medievali. Frumuseţea acestor săli ar fi însă în van dacă n-ar fi pline (până la refuz) de diferite obiecte care-l ajută pe Prinţ să ajungă din punctul A în punctul B. În **Sands of Time**, am putut vedea pentru prima oară cât de bine se pot folosi câţiva stâlpi sau nişte bârne, aparent aleatoriu plasate. Încadrarea Prinţului pe postul de acrobat din circ nu numai că a fost deosebit de spectaculoasă, dar de multe ori ne-a dat şi destule bătăi de cap. Folosindu-te de posibilităţile din jur, a trebuit adesea să ajungi la înălţimi ameţitoare, alteori abia-abia descopereai câte o crăpătură în perete de care să te agheţi pentru a acţiona comutatoarele bine ascunse. Până la urmă, îţi dădeai seama care este soluţia şi, după câteva secunde de planificare, ai şi pus în aplicare uluitorul şir de mişcări. La fel stau lucrurile şi în noul episod, sau chiar mai bine.

OPINIE



ERDEI JACINT

Dusă e până şi inocenţa nobililor prinţi! Warrior Within are o atmosferă impresionant de sumbră, reuşind să mă facă să simt disperarea vânatului, atunci când vânătorul îi suflă în ceafă!

Decapitări, tăieri în două, hectolitri de sânge, femei fatale mai degrabă despuiate decât îmbrăcate – iată câteva dintre elementele care marchează maturizarea Prinţului. Producătorii au reuşit să redea perfect agonia condamnatului, care nu mai are nici o scăpare din faţa morţii. M-a impresionat această schimbare, dar parcă seria **Prince** nu avea nevoie până acum de violenţă exacerbată ori de sexualitate exagerată, ca să se cuibărească în sufletele jucătorilor. Mi-ar fi plăcut şi mai mult jocul, dacă nu aş fi fost nevoit să fac rost de un gamepad ca să pot controla Prinţul şi a lui nouă cultură a mişcării. Această nouă iniţiere transformă cu adevărat Prinţul în bărbat şi, odată cu asta, modelează jocul după gusturile publicului larg.

PRINCE

Eroul nesăbuit, cu o arzătoare dorință de afirmare căruia abia îi mijise mustața s-a transformat într-un om în toată firea, într-



un adevărat bărbat căruia nu-i e frică să-și înfrunte soarta. Deoarece a dat curs liber nispului timpului, teoretic, orice ar face, moartea îl paște. Din cauza situației fără scăpare, prințul este acum o figură mult mai disperată și mai nemiloasă: toți cei care îndrăznesc să-i stea în cale sau să-l trădeze trebuie să plătească cu prețul vieții. Luând în considerare că au trecut aproximativ cinci-șase ani virtuali față de **Sands of Time**, Prințul probabil a trecut deja pragul de 30 de ani.

KAILEENA

Această frumoasă tânără este servitoarea Împărătesei Timpului. După ce protagonistul o salvează din ghearele lui



Shahdee, Kaileena face tot posibilul să-l ajute pe moștenitorul tronului Persiei în misiunea sa de a opri crearea nisipului timpului. Tânăra fată îl admiră pe Prinț, crezând că acesta este în stare să-și schimbe soarta doar prin voință și îndârjire (lucru care nu i-a reușit nici măcar Împărătesei Timpului). După dubiile inițiale în legătură cu salvatorul său, relația dintre cei doi se adâncește.

SHAHDEE

Această amazoană sexy, cu o vădită slăbiciune pentru hainele negre din piele, este o servitoare loială a Împărătesei. La



porunca maestrei sale, trebuie să facă tot posibilul pentru a-l opri pe Prinț înainte ca acesta să ajungă pe malul Insulei Timpului. Ratarea misiunii primite poate s-o coste viața, așa că rezistând șarmului protagonistului, la fiecare rendez-vous încearcă să-l omoare.



LA PĂMÂNT Fără vitamina C până și o puicuță te doboară



SFATURI UTILE Când nu-ți mai ajung săbiile folosește-ți genunchii

FOLOSEȘTE-ȚI CAPUL! (PÂNĂ-L MAI AI...)

Văzând video-urile care se țineau lanț și care puneau în prim plan cu precădere noul sistem de luptă, mulți s-au temut că **Warrior Within** va fi un fel de hack'n'slash. Am o veste bună pentru cei (care asemenea mie) s-au distrat și cu partea logică și cea de dexteritate, de căutare a drumului și a soluțiilor: producătorii au modificat și acest sistem, dar nu neapărat în rău! Mai tot timpul trebuie să fii atent și să cauți acele obiecte de decor care te pot ajuta să avansezi. Având în vedere multitudinea acestora și prezența unor capcane mai șmechere decât cele din filmul The Cube, această misiune nu va fi tocmai ușoară... Ajunge o singură mișcare greșită sau un traseu prost ales și eroul nu trebuie să-și mai bată capul cu surprizele lui Dahaka.

Paleta obiectelor utilizabile pentru înaintarea în joc s-a îmbogățit cu câteva elemente remarcabile. Încă din trailere și din primul nivel care apare și în demo, vei putea face cunoștință cu pânzele navei – înfigându-și sabia în ele Prințul poate să-și reducă viteza de prăbușire astfel încât să aterizeze cu coastele intacte. Această acrobație va trebui folosită destul de des în joc, doar că locul pânzelor va fi luat de draperiile lungi care atârnă pe pereții castelului. Producătorii au fost atenți și n-au neglijat nici rezultatele acestui vandalism: după aterizare poți observa adierea fină a draperiei care este tăiată în două fix la mijloc. O altă categorie o reprezintă sforile care atârnă de asemenea de pereți. (Acum, să nu fim răi și să nu ne întrebăm ce caută o sfoară în mijlocul ditamai palatului...) Când alergi pe pereți (într-un mod care l-ar băga în boală și pe Spiderman) te poți agăța de aceste frânghii și, luându-ți avânt, poți să sari de colo-colo. Ca să nu pierzi nici un minut, în timpul executării acestei mișcări, folosindu-ți mâna liberă vei putea căsăpi în continuare inamicii. Dacă ai reflexele bune, atunci îți ajunge chiar și o singură înșiruire de mișcări. Acest gen de mișcări va fi foarte util la întâlnirea cu vampiroaicele însetate care vor face tot posibilul să-l arunce pe erou în abis. Acest al doilea episod, din punct de vedere al problemelor logice și al celor care necesită dexteritate, a devenit mult mai greu, pe alocuri chiar frustrant. Dacă totuși ai calculat eronat și ai dat ortul

APLAUZE VĂ ROG! Înainte de săritură nu strică oleacă de încurajare







SERVITOAREA CU VOCEA UNEI ZEIȚE

Superstarul filmelor Matrix Reloaded, Matrix Revolutions, respectiv Malena, idolatrizata Monica Bellucci a contribuit și ea activ la realizarea jocului, acceptând să-și împrumute vocea și lui Kaileena. Conform declarației actriței, ea a acceptat să ia parte la realizarea jocului deoarece i s-a părut interesantă povestea și i-a plăcut de Kaileena. „Kaileena este o adevărată luptătoare - puternică și curajoasă!" a declarat diva zâmbind provocator în cadrul unui interviu. Actriței i-a plăcut enorm de mult să se exercite și în acest domeniu nou pentru ea, spunând că împrumutând vocea unui personaj este ca și cum ai însufleți un trup lipsit de viață.

popii, atunci, folosindu-te de singura bilă umplută cu nisipul timpului, poți da rewind, ajungând înaintea producerii cascadoriei greșite. Deci ai timp, mai puțin dacă...

URIAȘ, NEMILOS ȘI DESTUL DE SUPĂRAT

... ești urmărit de monstrul Dahaka! Lupta împotriva golemului uriaș al sorții este inutilă. În astfel de situații cea mai recomandată tactică este s-o iei la sănătoasa, cât te țin picioarele! Aceste scene n-au fost implementate sub forma unor animații intermediare, ci sub forma unor niveluri de joc cu drepturi depline. Când apare Dahaka începi să papi pământul evitând pe cât posibil obstacolele care-ți ies în cale. Un singur pas greșit și ajungi desertul de pe farfuria de aur a sorții! Fiecare astfel de urmărire începe prin încețoșarea monitorului și încordarea mușchilor pe ritmurile melodiei „I stand alone", interpretate de formația Godsmack. Pe timpul urmăririi, câteodată ai doar o fracțiune de secundă ca să iei decizia corectă și să eviți obstacolul apărut din neant. Aceste curse nebune sunt adevărate bombe de adrenalină, de parcă ai primi serul magic intravenos. De multe ori nu vei reuși să străbați din prima încercare aceste porțiuni, din cauza lipsei posibilității de salvare evocând întregul arbore genealogic al producătorilor. Aceste urmăriri sunt intenționat printre cele mai urâte părți ale jocului. Prin alternarea nivelurilor unde ai timp destul să stai aidoma turiștilor japonezi și să-ți alegi cu grijă traseul, respectiv cel al urmăririlor, se realizează o diversitate și un ritm de joc fantastic.

CÂND TREBUIE SĂ UCIZI CU SÂNGE RECE

Pe cât de imposibilă este confruntarea cu Dahaka, pe atât de obligatorie este lupta cu ceilalți inamici. Aceste lupte însă chiar dacă au devenit mai grele, sunt și mult mai spectaculoase și mai savuroase. Cine te va invita la dans? Creaturile malefice cu coif de os și cu privire arzătoare, câinii Iadului și vampiroaicele cumplite sunt doar câțiva dintre oponenții care abia te așteaptă. Cheia succesului împotriva acestor monstruozități stă în mult prea des amintitul „freeform fighting". Cu ajutorul acestui nou sistem de luptă vei putea realiza mișcări deosebit de spectaculoase, bazându-te doar pe intuiție. Bineînțeles că și acum vorbim de combo-uri (element carcateristic genului), cu diferența că finalitatea acestor mișcări poate fi schimbată în orice moment. Pe timpul luptelor, evenimentele scriptate dispar și totul depinde de situația actuală. Să vă dau un exemplu. Să luăm un șir de mișcări la începutul căruia înhățăm inamicul pe la spate. Cum se va termina dansul, depinde de situație și de tine: poți să-ți tai victima în două, poți să-l strangulezi sau poți chiar să-l decapitezi cu una sau cu două săbii. Dacă te afli la marginea unei prăpăstii, atunci, dându-te peste cap, poți chiar să-l arunci în hău. Dacă ești înconjurat de hoar-

CONTROLORUL Hai la tata să vă taie biletul sau măruntaiele





THE DAHAKA

Dahaka este o adevărată creatură mitologică care a luat naștere în momentul în care Prințul a întrerupt



cursul normal al timpului. Singurul motiv al existenței sale este exterminarea cât mai rapidă a Prințului. Acest golem este imens, imposibil de distrus, așa că eroul trebuie s-o ia la sănătoasa ori de câte ori dă nas în nas cu el. Gurile rele spun că a fost modelat după rolul interpretat cu mare succes de către Schwarzy în Terminator.

THE OLD MAN

Când Prințul realizează ce-i pregătește soarta, el se întoarce spre mentorul (care-i servește și drept figură paternă). Încercând să ducă la bun sfârșit zilele care i-au mai rămas, bătrânul trăiește retras într-un cort undeva în inima Babilonului. Se pare că totuși nu s-a senilizat de tot: încă păstrează unele cunoștințe secrete care întrec cu mult capacitatea de înțelegere a oamenilor. Înțelepciunea bătrânului îl va călăuzi pe Prinț pe parcursul întregii sale aventuri.



THE EMPRESS OF TIME

Deși are o putere inumană și comandă niște forțe inimaginabil de distrugătoare, la urma urmei și Împărăteasa Timpului



este doar o muritoare. Ea a fost creată de zei cu mii ani în urmă sub forma unei femei irezistibile. Deși există doar în trecut, deoarece murise cu mult timp în urmă, ea este cea care comandă monștri care încearcă să pună capăt zilelor Prințului. Din motive nebănuite și-a pus în gând să-l elimine pe acesta din istorie cu orice preț.

dele de monștri, folosind două arme, ești în stare de mișcări care l-ar lăsa gură-cască până și pe Jet Li. Sărind în aer poți expedia unul dintre inamici în ceilalți, răsturnându-i și obținând astfel olecuță de spațiu de mișcare.

CARACATIȚE ÎN AVANTAJ

Toate sunt bune și frumoase, dar cum stăm cu controlul? Adevărul este că nicicum. Controlul este pur și simplu catastrofal. Fără un gamepad de calitate, folosind doar tastatura și mouse-ul, jocul își pierde foarte mult din savoare, ducând la pronunțarea și înlănțuirea vehementă a unor cuvinte zemoase. Nu mă refer doar la controlul personajului, dar și la cel al camerei. Producătorii au alternat scenele cu cameră fixă cu scenele în care poți să schimbi perspectiva după bunul plac. Rezultatul nu este deloc plăcut, ci dimpotrivă, halucinant. Încă de la setarea controlului, când observi că o singură tastă reprezintă obligatoriu trei-patru acțiuni, devine evident faptul că ai de-a face cu o conversie de consolă. Dispunând de un gamepad, lucrurile se schimbă, Prințul transformându-se într-un mielușel ușor de dirijat.

FRUMOASA ȘI BESTIA

Singurul lucru care poate să te facă să uiți cât de cât de neplăcerile controlului este grafica uluitoare. În pofida faptului că e vorba de o conversiune, Warrior Within arată uimitor. Cu rezoluția setată la 1600x1200 și cu toate detaliile grafice setate la maximum lasă fără suflare până și cel mai pretențios maniac al artelor vizuale. De multe ori vei fi tentat să te oprești și să admiri peisajele înconjurătoare. Nu putem vorbi de un engine care să se ridice la nivelul lui **Far Cry**, totuși panorma te încântă și te farmecă. În afară de peisaje, și monștrii sunt mult mai detaliați - mai ales vampirițele cu pielea gri sunt impresionante. Mișcările Prințului sunt redate și ele fără cusur, luptele arătând deosebit de realist. Tocmai din această cauză a fost necesară și introducerea unei limite de vârstă mai severe. Singurul minus care se poate reproșa în privința graficii este redarea banală a apei.

METAL VS ORIENTAL

La atmosferă contribuie foarte mult și coloana sonoră. Față de episoadele precedente, piesele componente au o orientare mult mai dură, coloana sonoră fiind compusă în majoritatea ei din metale. Nu lipsesc însă nici piesele compuse de Stuart Chatwood (responsabil de acustica din **Sands of Time**) care, de data aceasta, sunt mult mai discrete și mai melancolice.

HARDCORE PRINCE

Aprecierea jocului este o sarcină foarte grea. Din anumite puncte de vedere este mai reușit decât precursorul. Controlul complicat și pozițiile imposibile ale camerei dăunează însă foarte grav sănătății. În plus, parcă nici atmosfera nu mai este la fel de reușită. Odată cu transformarea Prințului, s-a pierdut o parte a distracției, iar metamorfoza jocului în ceva mai întunecat i-a răpit din șarm. Nu putem afirma negru pe alb că această transformare este benefică sau nu – e mai degrabă cu două tăișuri. Nu mă simt chiar bine în postura judecătorului, dar nu pot evita pronunțarea verdictului: episodul precedent a fost parcă mai reușit per ansamblu și s-a apropiat mai mult de inima noastră. **Warrior Within** rămâne însă un joc reușit, dar nu neapărat impresionant.

GAMES BOND
jacint@pcgames.ro





CÂINII IADULUI nu se tem nici măcar de cercul de foc. Degeaba, e cald prin zonele de unde provin...

Punctaj
POP: WARRIOR WITHIN

PRODUCĂTOR	Ubisoft Montreal
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
lupte fantastice	control imposibil
peisaje uimitoare	cameră prost plasată
puzzle-uri geniale	mici greșeli de design

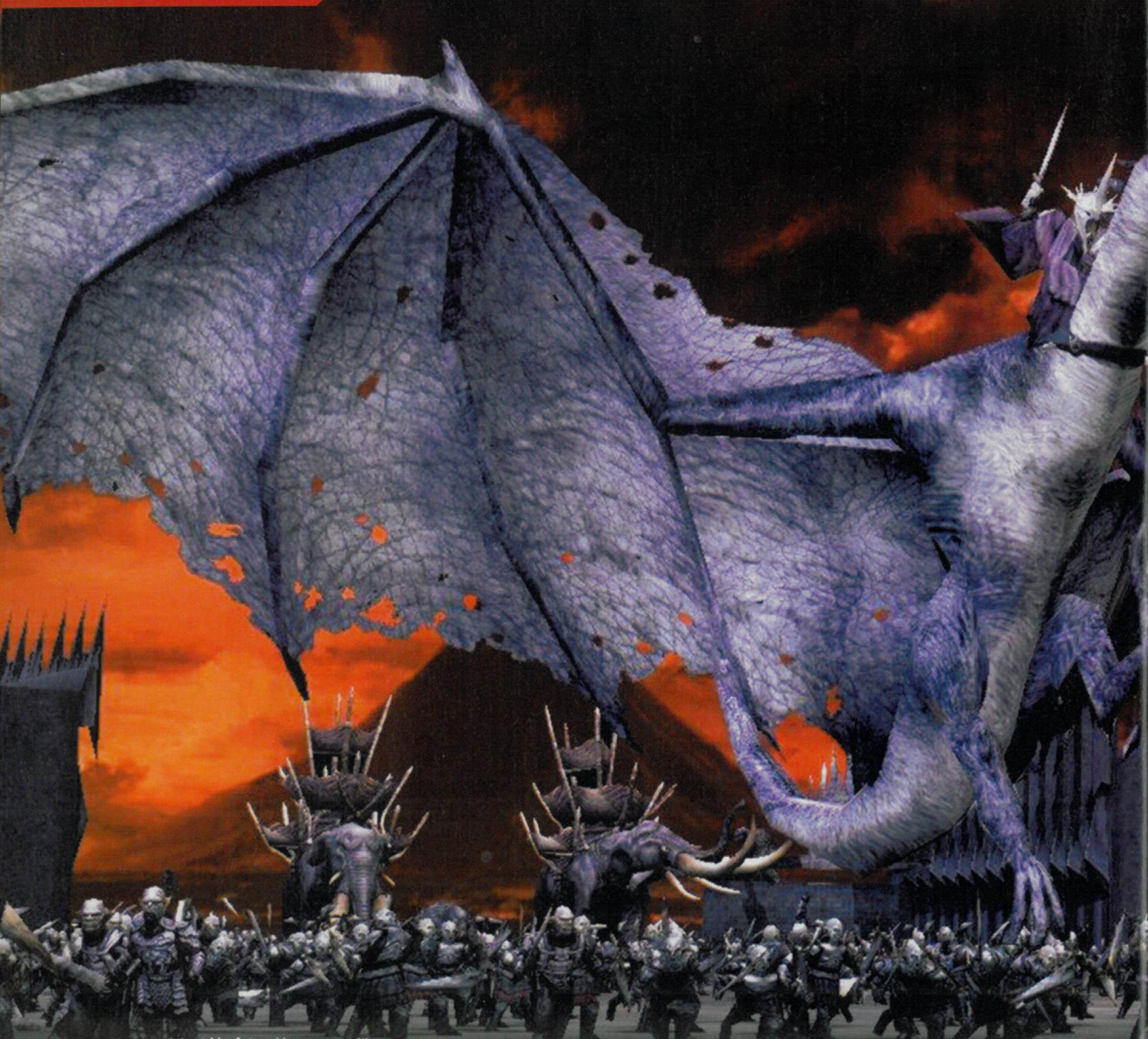
Grafică	89%
Sunet	88%
Gameplay	84%
Atmosferă	86%
Multiplayer	-%

87%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 700 MHz	CPU	- 2.2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
SHADE: WRATH OF ANGELS


ESWC 2005 Romania
Preliminarii Online : Februarie-Mai 2005
Finala naţională: 27-29 Mai, Forte Cafe, Constanţa
www.computergames.ro
THE END OF YOUR SOCIAL LIFE
Computer Games
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
nVIDIA.
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP



Hotărât să scoată untul din licenţa trilogiei cinematografice The Lord of the Rings, Electronic Arts scoate un alt pui după Action-ul The Return of the King şi CRPG-ul The Third Age. Colosul american atacă acum pe frontul strategiei prin Battle for Middle-Earth, un teritoriu care şi-a dobândit prestigiul pe PC şi este foarte greu de cucerit. Ce s-a gândit Electronic Arts? **Hai, dom'le să-i folosim pe băieţii ex-Westwood (dacă tot am închis studioul tată al RTS-ului!) şi să scoatem un joc care să rupă gura târgului. Integraţi proaspăt în studiourile EA, creatorii lui Red Alert 2 şi C&C: Generals s-au pus pe lucru (vreo 80-90 de ore pe săptămână, probabil) şi şi-au adus tot know-how-ul lor spre propăşirea şi înaintarea strategiei pe înaltele culmi ale, eh gloriei.**



The Battle for Middle-Earth

De data aceasta, adaptarea trilogiei lui Peter Jackson este destul de liberă, denaturând pe alocuri povestea lui J.R.R. Tolkien. Dar, parcă-i mai pasă cuiva de asta! Avem în faţă două campanii mari şi late: una, de partea Binelui (Rohan, Gondor şi Frăţia Inelului), iar cealaltă, de partea Răului (Isengard şi Mordor), care narează evenimente inventate cu această ocazie. Prima începe în Moria şi distilează relaxat marile bătălii ale trilogiei, iar cea de-a doua se aventurează pe un teritoriu necunoscut, dând celor răi posibilitatea victoriei. În ansamblu, cele două campanii se articulează conform aceloraşi principii şi se desfăşoară pe harta Middle Earth-ului. Foarte bine realizată, aceasta ne permite să urmărim progresia story-ului, dar şi să alegem misiunea pe care dorim să o jucăm. Mai ţineţi minte harta din **Dune 2**? E cam pe-acolo. Partea tristă e că fiecare posibilitate propusă este asemănătoare celorlalte, atât în ceea ce priveşte obiectivele misiunii (atacă şi distruge tabăra adversă), cât şi mijloacele prin care îţi poţi îndeplini obiectivul.

Actele cele mai importante ale scenariului sunt obligatorii şi alternează frecvent bătălii de mică sau mare anvergură cu misiuni mici, în care apar Frăţia sau o parte a ei. Cu Aragorn, Gandalf sau Legolas, campania Binelui face mare uz de eroii care se luptă cu hoarde de goblini, orci şi trolli. Aceste scene, care vor să retranscrie o parte a aventurilor Frăţiei Inelului sunt şi cele în care scenariul jocului se desparte flagrant de film: între confruntarea lui Gandalf cu Balrog, în Moria şi momentul în care Boromir scapă nevătămat din lupta cu Uruk-Hai, jocul nu se fereşte să vadă altfel unele evenimente pentru a ne implica mai mult... şi mai linear! Misiunile RTS se dovedesc însă mult mai de interes, îndeosebi când sunt inspirate direct din filme: bătăliile de la Helm's Deep şi Minas Tirith reuşesc să-ţi trezească interesul. Sigur, mai puţin spectaculoase decât echivalentele lor cinematografice, ele pun în scenă hoarde întregi de unităţi, a căror idee fixă este să-şi zdrobească adversarul, mici extrase din filme fiind intercalate în unele momente cheie. În ciuda speranţelor fanilor LotR, producătorii au preferat să asigure durata de viaţă a jocului decât să imortalizeze unele momente palpitante ale trilogiei lui Jackson,





așa că trebuie să jucăm numeroase misiuni anexe între fiecare secvență „istorică". În campania Binelui, îl putem controla pe Eomer într-un număr impresionant de misiuni, înainte de a ajunge la momentele cruciale ale poveștii. Această punere în față a evenimentelor secundare clarifică pasajele uitate în filme; s-ar putea totuși să fiți decepționați de alegerea designului, pentru că totul este destul de rudimentar. La începutul misiunii, te instalezi frumos în bază împreună cu o parte a armatei tale pe care o păstrezi din lupta precedentă pentru ca apoi să spulberi HQ-ul adversarului prin toate mijloacele posibile. Principiul este același ca în skirmish, sistemul de construcție a clădirilor – la fel. Ideea mi s-a părut foarte asemănătoare celei din **Warhammer 40.000: Dawn of War**: pe lângă punctele de la început, care ne permit să stabilim baze mai mult sau mai puțin extinse, găsim aruncate pe hartă o mulțime de puncte pe care putem să ne stabilim fie o mini-bază, fie o fermă cu ajutorul căreia să mai recoltăm ceva. Spun „ceva" pentru că în acest joc avem un singur tip de bunuri, numit generic „resurse". Foarte pragmatic! Foarte american! Lemnul, hrana și aurul se recoltează în construcții specializate și sunt ansamblul resurselor disponibile. Și eu care-mi doream sămi umplu visteria cu mithril...

În orice caz, nu putem construi unde vrem noi. Trist. Fermele, de exemplu, nu pot fi apărate de turnuri și mini-bazele, care ne oferă trei poziții de construcție, trebuie să se mulțumească cu o protecție minimă. Turnurile de apărare, destul de puternice și repede construibile, sunt rezervate bazelor mari. În fața acestei sărăcii de mijloace de apărare, avanposturile sunt foarte vulnerabile și aici intervine cheia misiunilor: dacă reușești să împiedici accesul adversarului la resurse, ai un mic avantaj care, după câteva atacuri, se poate transforma într-un avantaj enorm. Confruntați adesea cu acest gen de misiuni în campania singleplayer, reușim cu ușurință să luăm fața AI-ului mediocru și mai reușim și să ne plictisim destul de repede.

În multiplayer, datele sunt însă cu totul altele. Amplasamentele dedicate construcțiilor rămân în actualitate, dar adversarul este de alt calibru și jocul câștigă în interes. Sunt disponibile patru facțiuni, cu eroi mai mult sau mai puțin numeroși. Rohanul poate conta pe o cavalerie excepțională, înarmată cu spade sau arcuri, care calcă totul în picioare atunci când este în șarjă. Nu dispune de multe clădiri, dar se poate dezvolta foarte repede, mult mai repede decât Gondorul. Acesta din urmă posedă cele mai bune arme de asediu din joc și nu stă prea mult pe gânduri ca să cucerească o bază adversă. Gondorul are însă un punct slab: numeroasele upgrade-uri pe care le putem face trupelor sale mănâncă foarte multe resurse. Isengardul este mai primitiv, dar nu mai puțin redutabil. Puterea sa stă în luptătorii Uruk-Hai, care se pot specializa în pikeman sau crossbowman pentru a contra unitățile adverse. Călăreții Warg reprezintă și ei o amenințare importantă, dar costă foarte mult – și Isengard nu are resursele Gondorului. În fine, Mordorul își curăță adversarii înecându-i sub masele de orci, trolli și lăncieri haradrim. În ansamblu, luptele sunt ok și, câteva vrăji, între care Ochiul lui Sauron, un adversar ca Balrog sau invocarea armatei morților mai adaugă stare și piper gameplay-ului. Experiența pe care o pot câștiga toate trupele, inclusiv eroii, aduce la rândul ei o nuanță în plus ansamblului și trebuie să fiți atenți la supraviețuirea veteranilor, ca să aveți avantaj încă de la începutul misiunii.

La nivel tehnic, jocul este corect și chiar dacă bătăliile de mare anvergură vor pune la podea anumite calculatoare, engine-ul jocului nu este neapărat unul foarte gurmand, dat fiind numărul mare de unități afișate. Impactul grafic este extraordinar, mai ales în bătălii, unde putem aprecia cel mai bine potențialul engine-ului grafic și complexitatea modelelor și animațiile unităților. Trollii pot să



smulgă arbori, bolovani sau chiar orci din propria armată pentru a-i utiliza ca arme suplimentare cu care să kilărească forțele adverse. Enții Fangornului, vulnerabili la săgețile de foc ale goblinilor, iau foc după câteva misile încasate, dar continuă să lupte mistuindu-se în flăcări. Odată cu avansarea în bătălie, contribuția eroilor se dovedește decisivă; de exemplu, hobbiții se pot ascunde și arunca cu pietre departe de țintă, desfăcând ușor rândurile trupelor întunecate. Vrăjile au efecte de lumină frumoase și unitățile sunt foarte bine animate. Este de apreciat și munca depusă la partea de sunet a lui **BfM-E**: coloana sonoră este încântătoare (Howard Shore rules!), iar vocile sunt foarte reușite și răspunsurile unităților sunt în raport cu ordinele pe care le dăm. Poate că nu pare mare brânză, dar vă asigur că are o contribuție substanțială în crearea atmosferei. La capitolul decepții tehnice aș aminti interfața puțin ergonomică a jocului: funcțiile de bază, ca formațiile sau shortcut-urile sunt prezente, dar constatăm niște absențe de talie mare. Nu putem cunoaște în detaliu trupele pe care le controlăm (câte unități de cavalerie, arcași etc. avem), să le trecem în revistă sau să avem acces la upgrade-ul lor. Pentru acestea, trebuie să facem clic pe fiecare unitate, iar dacă asta este o binecuvântare pentru începători, atunci sigur este un blestem pentru cei obișnuiți în ale RTS-ului!

Destul de ambițios și foarte respectuos cu trilogia cinematografică, **The Battle for Middle-Earth** este un RTS bun, ușor de jucat, dar care este departe de a cutremura genul strategiei în timp real. Dotat cu două campanii, între care cea Evil este inedită, jocul ne oferă reconstituiri frumoase ale principalelor bătălii din filmele lui Peter Jackson, cu unități de toate genurile și de toate mărimile și ne propune patru facțiuni distincte în multiplayer. În singleplayer am mai putea regreta numeroasele misiuni tip skirmish, plictisitoare la un moment dat, și numărul redus de unități disponibile de fiecare tabără. Chiar dacă **The Battle for Middle-Earth** este un RTS destinat mai mult fanilor filmului decât strategilor, nu înseamnă că nu merită să-i simți atmosfera. Și, credeți-mă, aș fi ipocrit dacă aș spune că jocul acesta m-a lăsat rece.

MOȘ GHERILĂ
ciprian@pcgames.ro







Punctaj
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

PRODUCĂTOR	EA Games
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	27,50 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
două campanii lungi	prea multe misiuni skirmish
bătălii epice	gameplay subdezvoltat
unități bine animate	

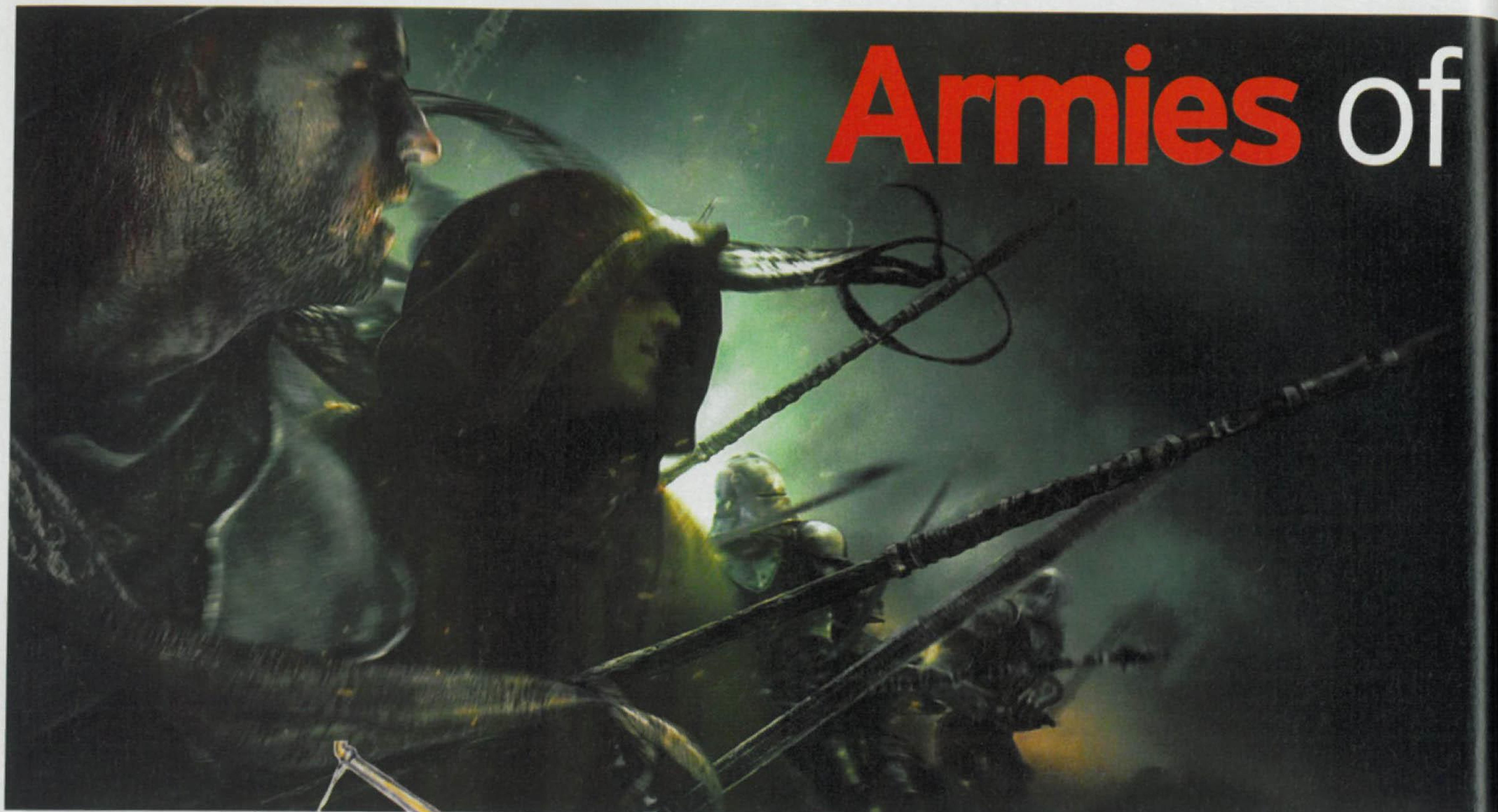
Grafică	93%
Sunet	91%
Gameplay	80%
Atmosferă	80%
Multiplayer	85%

85%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.7 GHz	CPU	- 2.5 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
C&C: GENERALS
AGE OF MYTHOLOGY





Armies of



Armies of Exigo ne-a încântat încă de la E3 cu ale lui imagini splendide şi fracţiuni de informaţii care au ajuns şi la noi. Chiar de la primul contact, totul suna a nou, a proaspăt, a original. **Mulţi se aşteptau la un joc de strategie inovator, plin de idei nemaiîntâlnite, dar mulţi vor fi însă destul de dezamăgiţi.**

Chiar dacă demo-ul dădea deja de bănuit, unii s-au încăpăţânat să vadă în el un **Spellforce** îmbunătăţit, iar alţii o clonă de **Warcraft**. Adevărul se află undeva la mijloc. Ce avem aici este de fapt un mixaj între **Starcraft** (prezent prin reţeta de bază) şi **Spellforce** (prezent prin alternarea misiunilor de tip comando cu cele care necesită construirea bazelor şi conducerea armatelor de proporţii), transpus parcă în lumea **Warcraft**. S-ar putea ca unii să nu fie de acord cu mine, influenţa însă evidentă a jocurilor create de Blizzard nu o poate nega nimeni.

În mod normal, nici un producător nu se supără dacă jocul său este comparat cu **Starcraft**. Acum cinci ani, copilul minune al celor de la Blizzard a dat o nouă turnură genului RTS. Cam tot atât timp, cinci ani, i-a trebuit industriei ca să absoarbă modelul şi să-l reproducă în nenumărate clone mai mult sau mai puţin reuşite. În cele din urmă însă, s-a produs din nou revoluţia, atât din punct de vedere tehnologic, cât şi al design-ului. Mulţi dintre jucători consideră încă **Starcraft** regele genului RTS (degeaba le-ai arăta şi altceva), totuşi cu un lucru toţi suntem de acord: de atunci genul a evoluat şi s-a îmbogăţit cu elemente care-l fac mai rafinat.

Exigo



Armies of Exigo parcă se întoarce în acele vremuri când RTS-ul era echivalent cu jocul celor de la Blizzard. Acest tradiţionalism are şi avantajele lui, dar nu şi destulă forţă ca să poată surprinde un veteran al genului. După fiecare hartă parcursă se accentuează în tine sentimentul că ai mai văzut aşa ceva. Din această cauză numesc unii jocul anacronic: **Armies of Exigo** pare o amintire familiară, dar rafinată, a generaţiei RTS precedente.



Relatând evenimente petrecute, după un masiv război cunoscut sub numele de Rage, jocul pune în scenă trei facţiuni care-şi dispută supremaţia. Pe de o parte, se află The Empire care câştigase războiul. Când se ajunge la noua încleştare, vechea alianţă se reforjează şi lângă oameni intră în luptă elfii şi gnomii. De partea cealaltă a baricadei, se află triburile reunite de beastmen care, prin sălbăticia şi ferocitatea luptătorilor lor, reprezintă o provocare uriaşă pentru alianţă. Din culise operează a treia facţiune numită The Fallen, o rasă misterioasă apărută din adâncurile Pământului pentru a subjuga celelalte rase.

Evenimentele în sine sunt grupate într-o poveste decentă, deşi mult prea previzibilă. De multe ori însă ai senzaţia că povestea nu este altceva decât un pretext pentru un nou filmuleţ intermediar sau pentru o nouă bătălie sângeroasă. Fiecare facţiune îşi va dezvălui propria perspectivă asupra poveştii pe parcursul a câte 12 misiuni masive. Având în vedere că multe dintre acestea necesită îndelungi ore de luptă, n-avem de ce să ne plângem de lungimea campaniilor. Durata jocului nu se datorează în primul rând numărului respectabil de hărţi care te aşteaptă, ci nivelului de dificultate extrem de ridicat. Fiecare misiune în parte necesită atenţie completă din partea ta, jocul neiertând nici cea mai mică greşeală. De multe ori pierderea unui mic amănunt sau graba pot să distrugă tot ce ai reuşit să obţii forţându-te să cauţi butonul de Load. AI-ul porneşte de fiecare dată cu un avantaj considerabil, fiind în stare să te distrugă încă din primele secunde. Această situaţie se întoarce treptat până reuşeşti să obţii su-



perioritatea numerică şi să-ţi anihilezi inamicul. Parcă producătorii s-au gândit doar la jucătorii cu experienţă şi prea şi-au luat în serios jocul, uitând că de fapt e vorba de distracţie. Adevărul trist este că partidele multiplayer pot fi mult mai distractive decât partea singleplayer a jocului. Mai ales că **Armies of Exigo** oferă în afară de bătăliile unu la unu şi alte moduri cunoscute precum *King of the Hill*, *Capture the Flag* sau *Team Match*. Pe Internet încă nu s-a format o comunitate cât de cât consistentă, aşa că pentru moment mult mai atractive sunt partidele LAN.

Singurul avantaj indiscutabil al părţii singleplayer rămâne partea de strategie. Fiecare dintre cele trei facţiuni necesită un alt stil de joc, producătorii reuşind astfel să păstreze viu interesul faţă de joc. Deşi la prima vedere alianţa Empire şi uniunea triburilor Beast par destul de identice, ele sunt totalmente diferite mai ales când vine vorba de suportul unităţilor. Oamenii merg pe reţeta clasică de construire a fermelor pentru aprovizionarea cu hrană a armatei. Bestiile însă, preferă să crească nişte fiinţe asemănătoare cu bizonii Vestului Sălbatic. Acestea din urmă nu doar că servesc ca ferme mobile, dar pot fi folosite şi pe post de unităţi de luptă redutabile. Chiar dacă rasele sunt foarte diferite, ele poartă totuşi un gust cunoscut, cel puţin fanilor RTS. The Fallen, de exemplu, trebuie să modifice structura solului din jurul clădirilor ca să poată supravieţui – în mod asemănător cu ce văzusem şi la zergi. O noutate este limitarea armatelor. Fiecare grup de luptători trebuie să fie compus din maxim 15 unităţi. Dacă vrei să formezi totuşi o armată masivă, ai posibilitatea de a grupa unităţile laolaltă cu opţiunea supergroup. Acest lucru, chiar dacă la prima vedere pare mai complicat, ajută la un mai bun management al unităţilor şi permite exploatarea mai eficientă a abilităţilor speciale ale acestora.





Altă noutate de care am vorbit este introducerea unui nou plan de joc: subsolul. Indiferent dacă este vorba de caverne, donjoane sau catacombe, această adiţie dă culoare gameplay-ului. De multe ori, ea reprezintă o alternativă sau un loc de desfăşurarea a misiunilor secundare; există însă şi situaţii când vei fi nevoit să le foloseşti.

La departamentul grafică, se vede că producătorii s-au străduit şi că n-au de ce să se ruşineze. **Armies of Exigo** n-are nevoie de aceleaşi resurse ca şi RTS-urile 3D moderne, dar se prezintă cu o grafică impecabilă şi cu niveluri extrem de detaliate. Efectele speciale şi animaţia personajelor sunt deosebit de atent realizate, totul fiind foarte convingător. Partea acustică nu mai este chiar aşa de strălucită. Vocile nu sunt chiar cele mai izbutite şi nici dialogurile pe care le recită. Sunetele îşi fac cu decenţă treaba, în timp ce muzica se ascunde în surdină în majoritatea timpului.

Este clar că ce avem în faţă este o clonă îmbunătăţită şi polizată. Pe de o parte, cele trei rase sunt echilibrate, campaniile sunt lungi şi provocatoare. Pe de altă parte, povestea nu impresionează cu nimic, nivelul de greutate este prea ridicat şi totul miroase familiar. Dacă trăsăturile din urmă nu vă deranjează şi aveţi niscaiva experienţă în domeniul RTS-urilor old school s-ar putea să vă fi găsit partenerul. În rest, s-ar putea ca **Armies of Exigo** să vă dea bătăi serioase de cap.

GAMES BOND
jacint@pcgames.ro

Punctaj
ARMIES OF EXIGO

PRODUCĂTOR	Black Hole
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 38 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ Grafică detaliată
- \+ Introducerea unui nou plan
- − Dificultate prea ridicată
- − Poveste de dragul de a exista

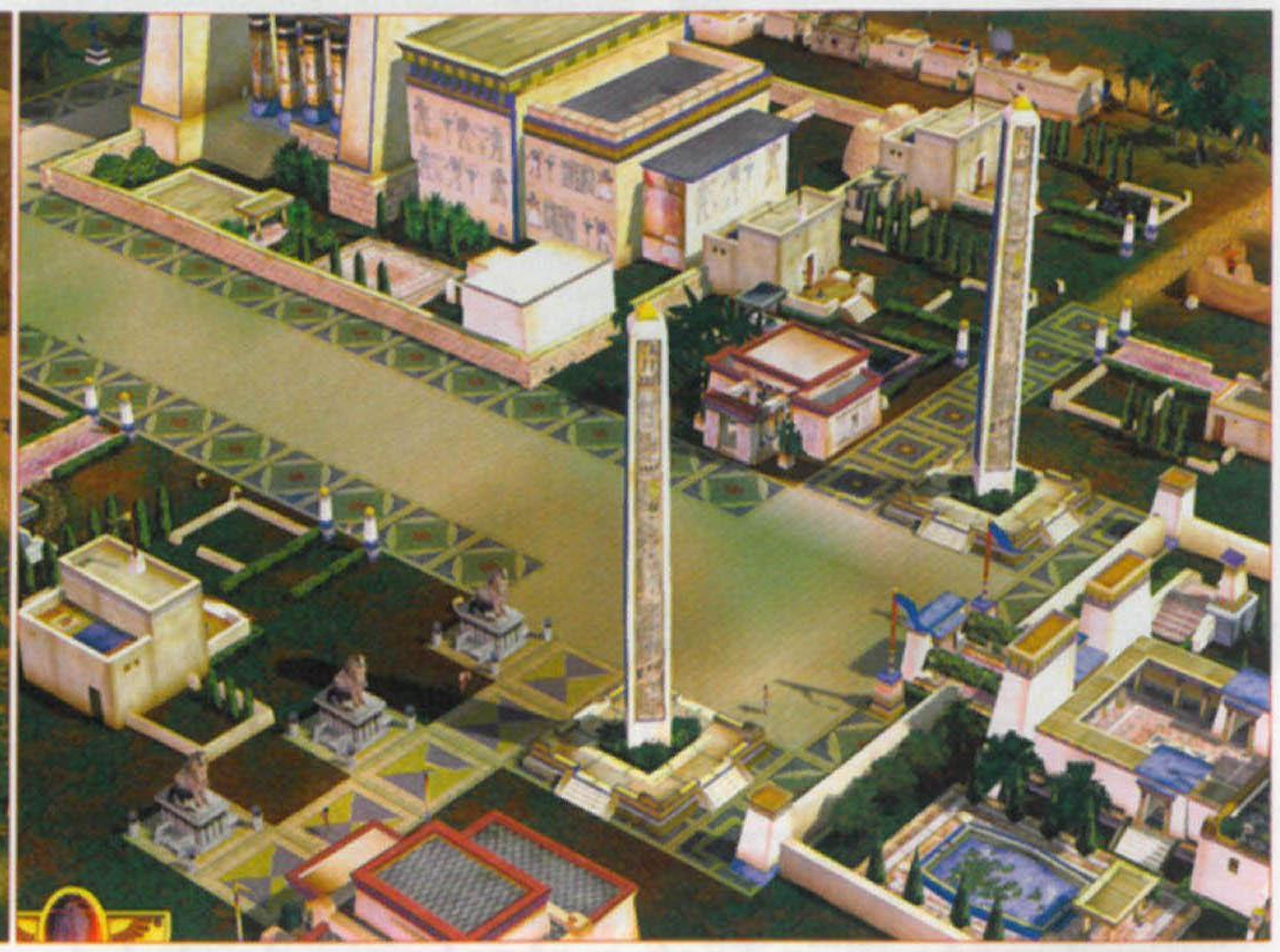
Grafică	82%
Sunet	76%
Gameplay	74%
Atmosferă	77%
Multiplayer	80%

78%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.2 GHz	CPU	- 1.5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
STARCRAFT
WARCRAFT III





Immortal Cities: Children of the Nile

Caesar, **Pharaoh**, **Zeus**, **SimCity**... iată câteva titluri la auzul cărora fiecare ştie la ce să se aştepte. Acestea nu pun accentul pe bătălii, ci pe construirea şi înflorirea oraşelor aflate în subordine, arătând astfel o faţă mai paşnică a jocurilor de strategie. Între cele mai cunoscute se numără **Pharaoh** care se înrudeşte cu **Children of the Nile** nu doar prin conţinut, ci şi prin părinţi. Echipa Tilted Mill s-a format din foşti membri ai echipei Impressions, responsabili de urmaşul spiritual al seriei **Caesar**. Primul joc al noii echipe nu se rupe de tradiţie, ci urmează calea deja bătătorită, cu diferenţa că acum oamenii sunt în centrul atenţiei şi nu clădirile. **Children of the Nile** parcă dansează în comparaţie cu precursorul ideatic: pe anumite planuri face paşi în faţă, pe altele îl calcă pe jucător pe picioare (şi nervi). Engine-ul grafic împrumutat din **Empire Earth**, chiar dacă are deja vârsta pensionării, se descurcă destul de bine cu marea de oameni de pe ecran. Chiar şi efectele de lumină sunt splendide, dacă dăm zoom out la maxim. Problema de fapt nici nu e cu motorul grafic, ci mai degrabă cu stilul de reprezentare. În faţa bogăţiei de detalii de care a dat dovadă **Pharaoh**, subiectul disecţiei curente păleşte şi dispare. Munca artiştilor nu s-a mai ridicat la nivelul dorit. Dar haideţi să vedem ce se întâmplă cu gameplay-ul. Ei bine, e confuz de-a binelea. Chiar dacă jocul debordează de idei proaspete şi incitante, punerea lor în funcţiune şchiopătează urât de tot. Sunt însă şi elemente reuşite. Unul dintre ele este alternanţa zi / noapte, care nu mai are doar un rol decorativ. În joc un an este compus din trei sezoane, iar un sezon este reprezentat de o zi şi de o noapte. Astfel este foarte uşor de reţinut că după trecerea a trei nopţi s-a şi terminat anul. Această măsurătoare uşurează munca care te aşteaptă în domeniul agriculturii, fluxul Nilului având acum un rol sporit. Cea mai mare noutate este însă implementarea ideii de familie şi astfel umanizarea spaţiului de joc. Deşi nu e la fel de complex ca **SimCity**, **Children of the Nile** mişcă fantezia fanilor genului. În ciuda faptului că interfaţa e haotică şi lipsesc nenumărate informaţii care ţi-ar uşura viaţa, jocul rămâne distractiv. Luând în considerare că e prima încercare a celor de la Tilted Mill, nici nu e un joc chiar aşa de rău.



GAMES BOND
jacint@pcgames.ro

Punctaj
CHILDREN OF THE NILE

PRODUCĂTOR	Tilted Milt
PUBLISHER	SEGA Europe
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

Pro	Contra
Implementarea ideii de familie	Punere proastă în practică
Idei bune	Interfaţă haotică
	Engine îmbătrânit

Grafică	75%
Sunet	79%
Gameplay	76%
Atmosferă	76%
Multiplayer	-%

77%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1.2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PHARAOH
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



Blitzkrieg: Rolling Thunder

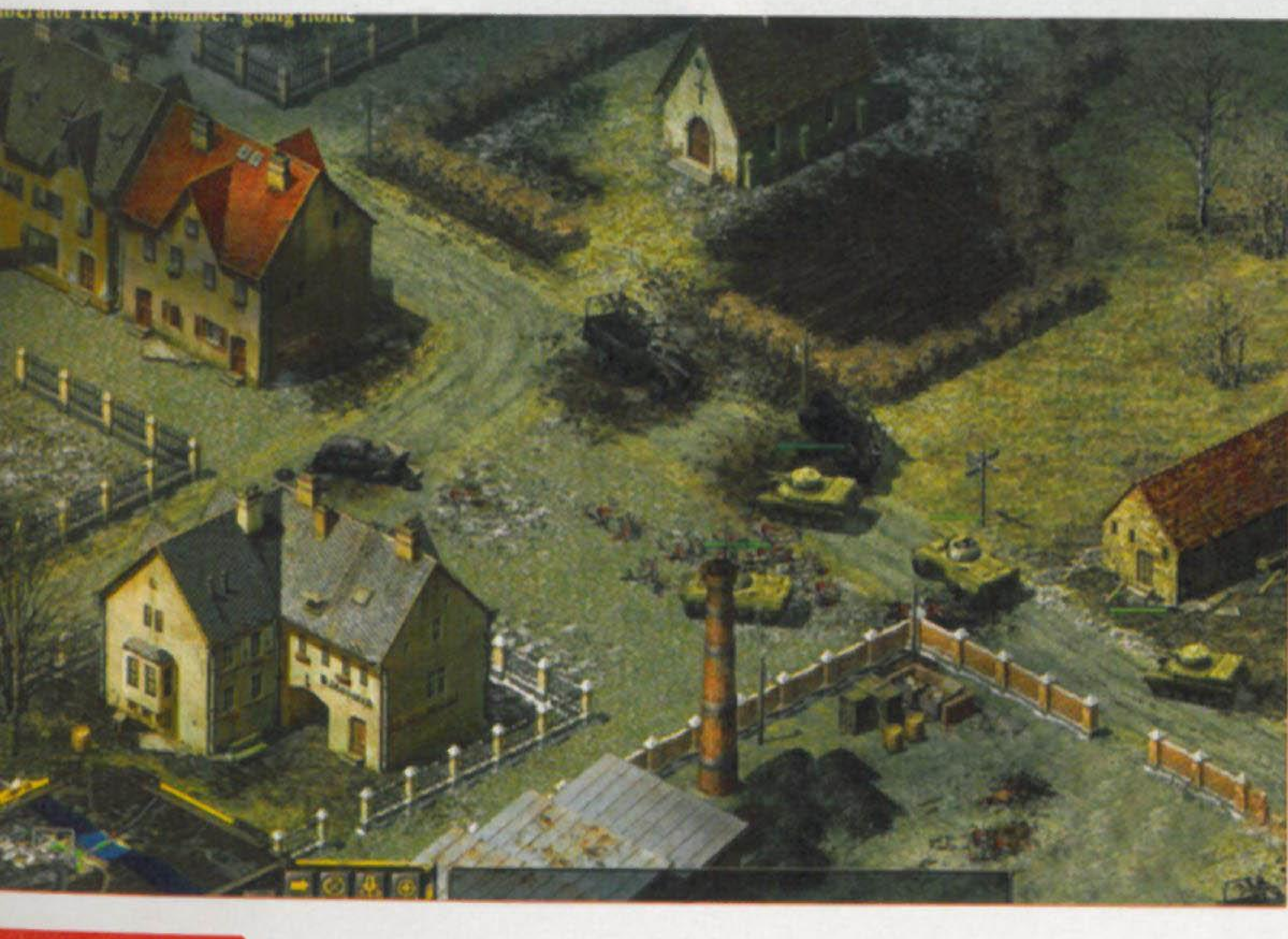
Chiar dacă la lansare Blitzkrieg nu a pus lumea pe jar aşa cum se aşteptau producătorii, a fost o strategie destul de solidă, oferind fanilor WW II un joc ce se axează mai mult pe partea de tactică decât pe cea de construcţie şi harvesting.

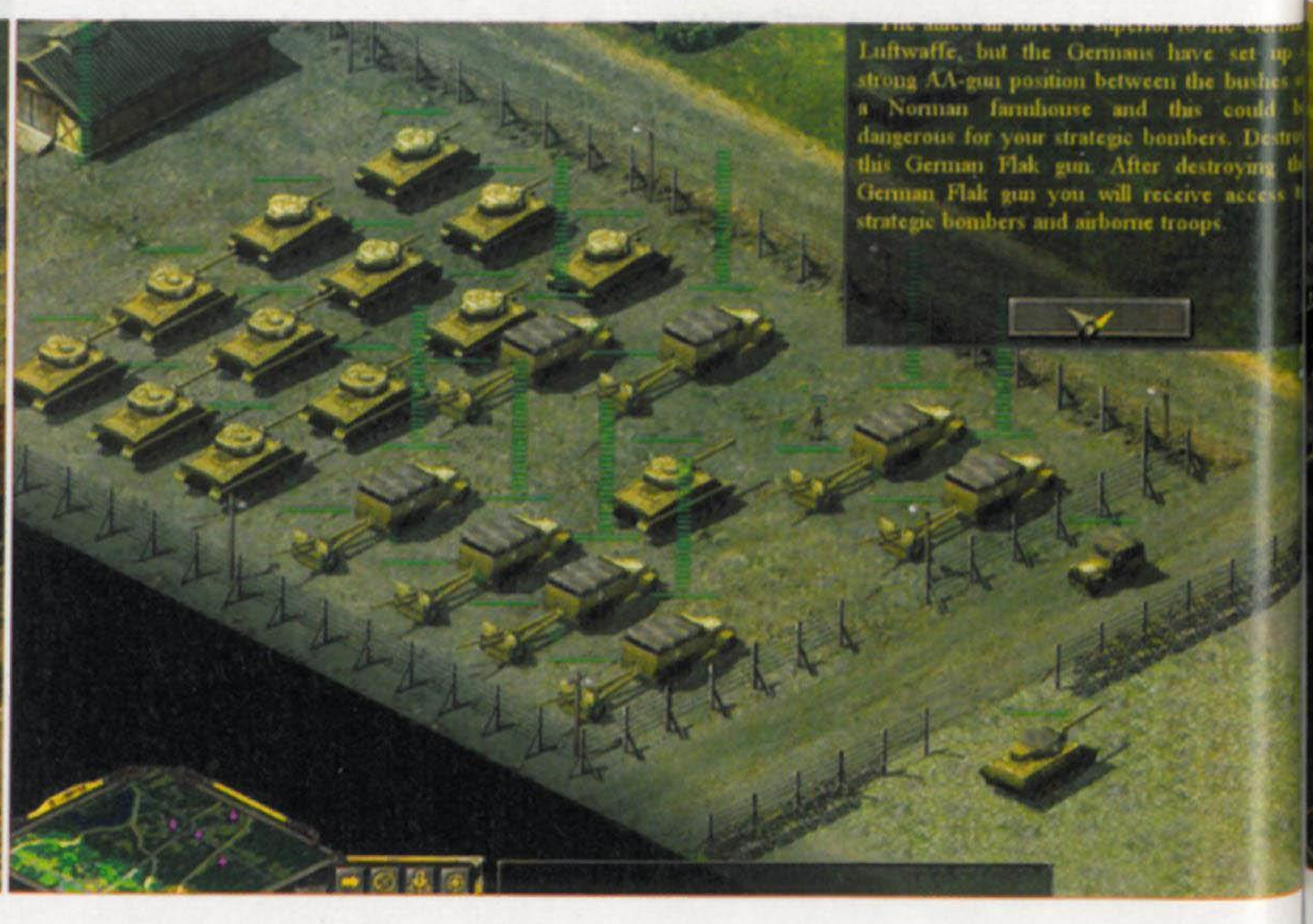
Nu după mult timp, Blitzkrieg s-a ales cu un prim add-on, numit Burning Horizon, care nu făcea decât să adauge câteva unităţi noi, o îmbunătăţire destul de vizibilă a AI-ului, precum şi un subiect nou: Campaniile lui Rommel. Ei bine, producătorii nu sunt sătui deloc, drept pentru care ne-au bagoslovit cu un nou add-on, Rolling Thunder. Să vedem ce ştie.

Asemeni primei continuări, titlul de faţă este o adiţie modestă universului lansat în urmă cu un an. Oferă doar câteva texturi în plus, update-uri de AI (absolut necesar, zic eu, ţinând cont de micile... scăpări precedente) şi, evident, câteva unităţi noi (dacă va mai trebui să scriu în acest articol sintagma "câteva unităţi noi", mă arunc în Criş şi nu mai ies de acolo). Ah, da, să nu uit, mai avem de-a face cu o campanie solidă, însă anumite probleme mai vechi cu care se confrunta jocul nu au fost rezolvate. De ce, nu ştiu.

Rolling Thunder gravitează undeva prin jurul generalului Patton, urmărindu-i cu fidelitate întreaga carieră (mă rog, cea legată de războiul de faţă). Pe parcursul a nu mai puţin de 18 misiuni, suntem nevoiţi să preluăm comanda asupra trupelor sus-numitului general şi să facem faţă unor bătălii istorice, precum cele purtate undeva prin nordul Africii, Sicilia sau Europa.

Nimic spectaculos. Mai mult chiar, producătorii ne mai pun la dispoziţie opt misiuni stand-alone, ce se desfăşoară pe teritoriul Noii Guinee, Siberiei şi Spaniei, în timpul războiului civil din anii '30. Asemenea precedentului add-on, titlului de faţă îi lipseşte în mod inexplicabil orice opţiune multiplayer sau orice facilitate de skirmish, fapt care dăunează serios la capitolul rejucabilitate. Cel puţin, noile misiuni sunt îndeajuns de reuşite pentru a ne ţine în faţa monitorului timp de câteva ore bune. Măcar atât. Multe alte probleme regăsite în primele două jocuri rămân fără o rezolvare consistentă. Interfaţa, aşa cum este ea, mică şi prăpădită, ar necesita câteva retuşări. Mai mult, la capitolul control am simţit nevoia unor comenzi pentru a grupa anumite unităţi în squaduri. În plus, nu putem folosi funcţii de genul rotate, zoom sau tilt, fapt ce face camera inutilizabilă la modul 3D.





Chiar dacă **Rolling Thunder** nu este cel mai prietenos joc pe care l-am văzut până acum, oferă destule aşa-zise inovaţii pentru a-l face mai mult decât jucabil. Avem de-a face cu un management foarte strict în ceea ce priveşte resupply-ul unităţilor şi armamentului, iar restul timpului îl vom petrece demonstrându-ne calităţile de tacticieni înnăscuţi. Add-on-ul nu va putea fi niciodată confundat cu un joc hardcore, această categorie fiind cu succes cucerită şi păstrată de titluri precum **Panzers**, însă gradul de realism cu care ne momeşte este destul de bine pus la punct, plus că nu prea mai este întâlnit în noile producţii ce tratează subiectul WW II. Par exemple, vehiculele primesc damage atât în partea din faţă, cât şi în lateral sau în spate, iar muniţia pentru diversele tipuri de unităţi este calculată separat.



Infanteria primeşte diverse bonusuri defensive când se adăposteşte în şanţuri sau clădiri, iar unităţile anti-tanc primesc bonusuri ofensive atunci când îşi atacă adversarul de pe relief ridicat. Sniperii se pot camufla, pentru a se strecura cu succes în bazele inamice şi pentru a curăţa în mod eficient infanteria adversă, cu toate că AI-ul poate, de foarte multe ori, seta diverse trupe pentru a căuta şi a distruge în mod activ sniperii. Inginerii pot repara poduri, pot crea diverse structuri anti-tank (obstacole, dacă vreţi), precum şi multe, multe altele. În plus, putem cere deseori ajutorul trupelor de desant.



Ei bine, cheia tactică se reduce în acest joc la combinarea cu succes a diverselor strategii oferite de producători, ţinând cont de plusurile şi minusurile unităţilor. Ca să exemplific, un tanc Sherman este foarte util până ce se apropie foarte tare de adversar, moment în care un nenea nazist se poate strecura în zonă şi poate sabota, cu o grenadă, activitatea cu caracter educativ a tancului. Din păcate, m-am ciocnit de o grămadă de probleme legate de AI, mai ales în ceea ce priveşte pathfinding-ul. La fel ca în **Blitzkrieg**, suntem nevoiţi să ne petrecem foarte mult timp cu micromanagementul unităţilor, fiind foarte atenţi ca acestea să nu o ia pe cont propriu.

Dacă plictiseala este problema noastră principală în această perioadă, atunci acest add-on o poate redresa câteva ore bune. Dacă însă viaţa noastră socială este una plină de evenimente (vai de capul meu ce m-am îmbătat aseară), atunci nu vi-l recomand. Punct.

ALYX IN CHAINS
paul@pcgames.ro

Punctaj
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER

PRODUCĂTOR	CDV
PUBLISHER	CDV
OFERTANT	-
PREŢ	27,50 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

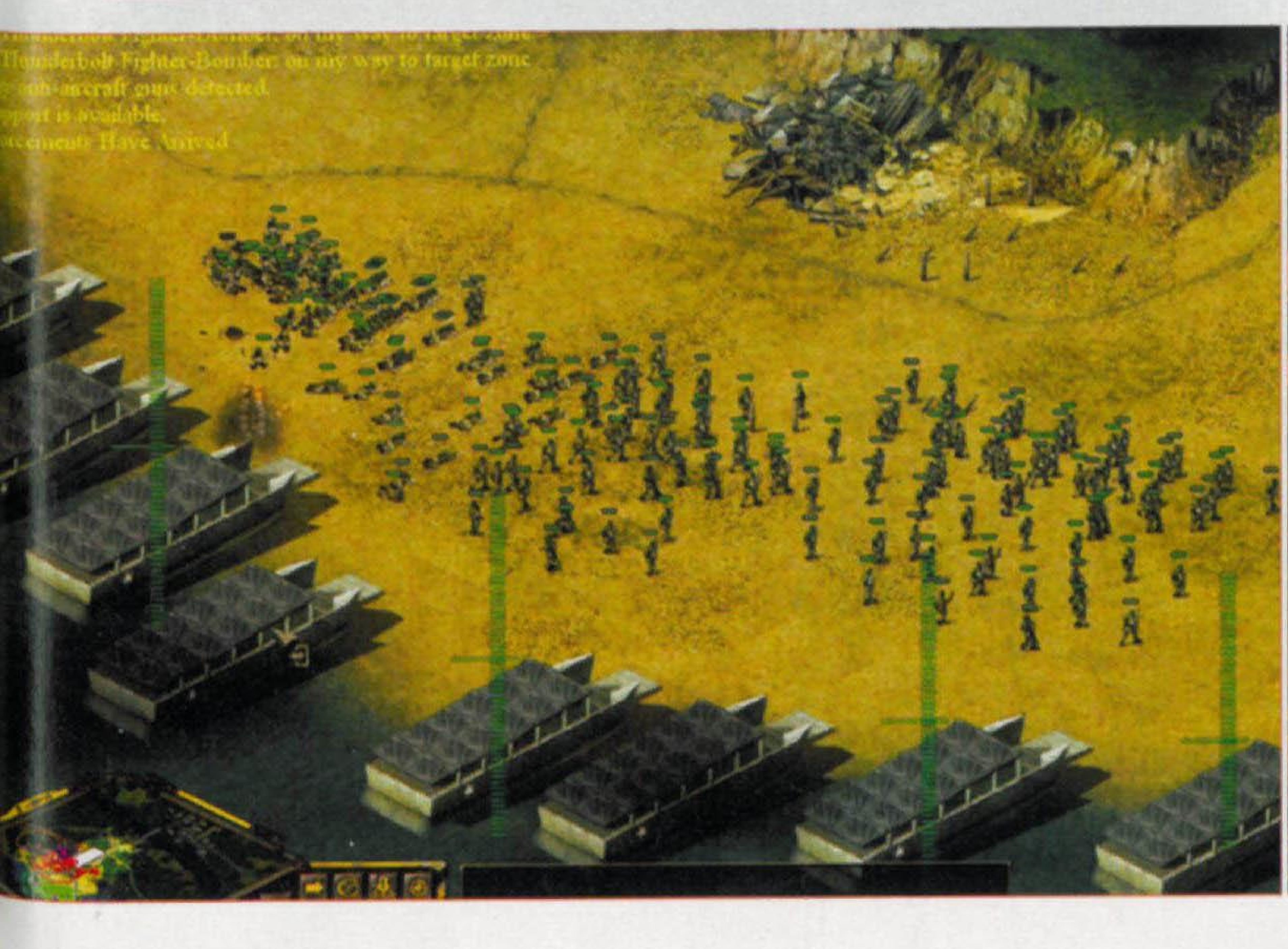
- + WW II clasic
- + realism foarte bine implementat
- − bug-uri de AI
- − lipsa rejucabilităţii

Grafică	81%
Sunet	80%
Gameplay	74%
Atmosferă	78%
Multiplayer	-%

78%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1.5 GHz	CPU	2 GHz
Video	32 MB	Video	64 MB
RAM	256 MB	RAM	512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLITZKRIEG
CODENAME: PANZERS





Painkiller: Battle Out of Hell

Aşteptam cu mult interes acest add-on, încă de pe vremea când ştirea producerii lui abia ieşise de pe buzele ţuguiate ale producătorilor. Aşteptam să văd şi mai multă acţiune, muzică de o calitate excepţională, arme noi, monştri cât mai mulţi şi, evident, boşi de final.

Drept care, în ziua în care Cipri mi-a făcut plăcuta surpriză de a-mi pune cele două CD-uri pe masă, zâmbind mişeleşte pe sub mustaţă, am ştiut ce trebuie să fac: căştile pe urechi, instalez jocul, plus una bucată pancartă de-asupra monitorului, pe care scrie mare, cu caractere ameninţătoare: "NU DERANJAŢI, LUCREZ!". Primul lucru pe care l-am căutat în acest add-on a fost, bineînţeles, atmosfera sumbră din jocul original, o atmosferă de criptă bântuită, ce mă făcuse anterior să iubesc **Painkiller**. Ei bine, încă din primul nivel am găsit-o. Un orfelinat abandonat, aflat undeva într-un purgatoriu sordid, locuit de creaturi hidoase şi puse pe fapte necuviincioase, iată cu ce ne întâmpină People Can Fly în acest voiaj prin lumea groazei. Am început să retrăiesc acea senzaţie apăsătoare care mă făcea să fiu mereu atent la ceea ce se petrece în jurul meu, care mă bloca deseori cu degetul arătător pe butonul mouse-ului. Ca de obicei, apariţia unui FPS din această categorie ridică o grămadă de semne de întrebare, unii acuză linearitatea sa, iar alţii sar cu dinţii la gâtul AI-ului, considerându-l lipsit de cele mai elementare funcţii. Probabil că trebuie să reamintesc stimaţilor noştri cititori că nu acestea sunt atuurile unui FPS run-and-gun. Nici pe departe.

Revenind la acest add-on, primele două niveluri au păstrat, din fericire, acelaşi stil gotic de randare a peisajelor, fiind create practic urmând reţeta de succes a jocului original. Orfelinatul este sumbru, muzica te prinde brusc în mrejele sale, iar inamicii - nişte copii mutilaţi, cu intenţii nu tocmai jucăuşe - se abat asupra ta într-un mod copleşitor. Ce e şi mai bine, pe undeva pe la sfârşitul nivelului, dăm peste prima armă nouă (acestea sunt în număr de două, puţine, ce-i drept, însă devastatoare), una bucată flamethrower dotat cu un fel de mitralieră. Toate bune şi frumoase, ne îndreptăm cu paşi repezi spre cel de-al doilea nivel, un parc de distracţii. Aici este momentul în care efectul "painkiller" este simţit cel mai tare, printr-o combinaţie perfectă de sound (o flaşnetă invizibilă, exasperant de monotonă pe timp de "pace", plus o melodie grunge alertă pe timp de "război"), adversari inspiraţi (clovni, păpuşi agăţate pe sfoară) şi o călătorie fascinantă cu un roller coaster nebun. Ce mai, pot spune că, dacă producătorii continuau add-on-ul în acest ritm, ar fi fost un succes mai mare decât **Painkiller**. Din nefericire, totul se termină aici, următoarele locaţii fiind fie prea seci, fie prea complicate. Cu încă o excepţie, pe







TE SALUT ŞI TE RESPECT! **Frate, dacă vrei să te încingi într-o sârbă cu mine sau să te fac un căluşarii la pariu, spune-mi! Apropo, se mai ţine "Cântarea României"?**

care nu o pot trece cu vederea, Leningradul ni se arată în toată frumuseţea sa post-apocaliptică, pe ritmul infernal al imnului URSS. Este superb. La capitolul atmosferă, producătorii au reuşit să recreeze acel "je ne sais quoi" sumbru şi rece care a adus succes jocului. Doar la atmosferă, însă...

Din designul nivelurilor, putem intui că People Can Fly a încercat o diversificare a gameplay-ului, introducând, pe lângă deja-clasicele boss-puzzles, câteva jump-puzzles. Ei bine, dacă asemenea lucruri ni le-am dori în jocuri de genul **Half-Life 2**, **Doom 3** sau **Far Cry**, într-un run-and-gun pur şi simplu nu se potrivesc. Pe lângă faptul că timpii de loading sunt pur şi simplu exageraţi, anumite situaţii necesită dese asemenea loaduri (după cum spuneam, un jump puzzle nu îşi are locul aici), fapt ce m-a îndemnat, nu de puţine ori, la un Alt+F4 decisiv. Însă, perseverent din fire cum sunt, am continuat. Ca şi în **Painkiller**, boss-ii sunt de-a dreptul impresionanţi, atât prin dimensiunile lor exagerate, cât şi prin grafica foarte detaliată. Pentru distrugerea fiecăruia dintre ei există câte o şmecherie, însă complexitatea acestor şmecherii nu este nici pe departe prea ridicată. Pe scurt, boss-ii sunt exact atât de dificili cât să poată fi consideraţi o provocare chiar şi de jucătorii titraţi în ale FPS-ului. Pe final, ce pot să zic? Am fost oarecum dezamăgit de prestaţia acestui joc, mai ales că se trage dintr-o familie foarte bună. Sângele constituie, din nou, un subiect omniprezent, nivelurile lasă de dorit prin construcţie (în afara celora menţionate de mine), timpul de joc este foarte scurt... Păcat. Mare păcat. Dezamăgirea mea se reflectă, de altfel, cel mai bine în notă.

ALYX IN CHAINS

paul@pcgames.ro



Punctaj
PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

PRODUCĂTOR	People Can Fly
PUBLISHER	Dreamcatcher
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	27, 50 euro
VÂRSTĂ	peste 18 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
Grafică excepţională	Timp scurt de joc
Muzică perfect ambientată	Timpi de loading exageraţi

Grafică	92%
Sunet	90%
Gameplay	62%
Atmosferă	77%
Multiplayer	70%

78%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.7 GHz	CPU	- 2.5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 384 MB	RAM	- 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PAINKILLER
SERIOUS SAM





Joint Operations: Escalation

Typhoon Rising a fost la vremea sa foarte gustat de public mai ales datorită gameplay-ului nebun, spiritului de echipă ce-l guverna, precum şi datorită imensităţii spaţiului de joc. **Escalation** continuă pe aceeaşi lungime de undă, marşând în mod constant pe atuurile unui FPS Multiplayer şi reparând o serie de greşeli pe care fanii le-au reperat în acest univers al războiului. În principiu, producătorii au pus un mai mare accent pe utilitatea vehiculelor, drept pentru care ne vom petrece foarte mult timp pilotând elicoptere sau manevrând tancuri. Din fericire, asemenea lui **Unreal Tournament 2004**, gameplay-ul a fost suficient de mult echilibrat pentru a suporta asemenea facilităţi, astfel că lupta împotriva unui Apache sau a unui T-80 (pentru cei care nu cunosc, T-80 este una bucată destructivă de tanc cu ţavă lungă) este cum nu se poate mai facilă. Ca şi în **TR**, avem parte de o simulare singleplayer, în care ne putem pune burta pe arme împotriva unor bots destul de reuşiţi, însă tot farmecul acestui joc stă în partea sa online. Adică ne batem cu colegii de redacţie pe nişte hărţi imense, care nu de puţine ori măsoară câţiva kilometri pătraţi, folosindu-ne de tot ce ne pune natura la dispoziţie. Asemenea unui film Hollywoodian, Escalation pare să te plaseze exact în mijlocul conflictului, atât virtual cât şi cu sufletul. Toate vehiculele pot fi distruse, iar efectele acestor explozii sunt simţite pe o rază destul de frumuşică. Mai pe scurt (sau mai pe lung), când unul dintre combatanţi se află la bordul unui elicopter şi încearcă cu disperare să se ridice de la sol, iar un inamic furios foloseşte o rachetă Stinger pentru a-i curma patetica existenţă, totul se rezumă la una bucată ciupercă devastatoare care rade totul în jurul ei. Mai mult chiar, echilibrul este atât de bine implementat, încât life expectacy-ul la bordul unui tanc este sensibil egal cu cel al unui infanterist.



Hărţile noi demonstrează că producătorii au aplecat urechea la ce le-a şoptit comunitatea ahtiată de fraguri, ele fiind mult mai bine gândite, mai optimizate şi mai... puţin plictisitoare. Vestea rea este însă aceea că murim atât de des, încât la un moment dat poate deveni frustrant. Mai ales când te afli pe o hartă alături de 130 de experţi în domeniu, lucrurile încep să se împută pentru n00bs. Aşa şi trebuie. Deci, pentru minunaţii noştri cititori cărora **Joint Ops** le-a făcut plăcere, o mică urare de bine: Puneţi mâna pe add-on, jucaţi-l cât puteţi de mult şi lăsaţi dracului **Counter**-ul ăla, deoarece am auzit că arde procesorul... :P

ALYX IN CHAINS
paul@pcgames.ro

Punctaj
JOINT OPS: ESCALATION

PRODUCĂTOR	Novalogic
PUBLISHER	Novalogic
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
hărţi cât China	cam haotic
echilibru bun între vehicule	mici bug-uri

Grafică	85%
Sunet	81%
Gameplay	84%
Atmosferă	80%
Multiplayer	90%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1.7 GHz	CPU	2.5 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	256 MB	RAM	512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BATTLEFIELD
CS SOURCE



PlayStation 2
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation 2
WITH NET PLAY
RATCHET & CLANK 3
INSOMNIAC
PlayStation 2
the Getaway
Black Monday
numai
999.000 lei
TVA inclus
(=ieftin)
PlayStation 2
JAK 3
NAUGHTY DOG
PlayStation 2
WITH NET PLAY
KILLZONE
PS2 RULZ
best distribution
Importator și distribuitor: Best Distribution Srl
tel/fax: 021/345.55.05, www.bestdistribution.ro
Jocuri disponibile în magazinele Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, Selgros, Sony Reference Shop cât și în toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.

Cel mai promiţător şi exploziv gen de jocuri la momentul actual a fost consacrat la finele anilor '90, prin celebrul trio de MMORPG-uri Ultima Online - EverQuest - Asheron's Call. Însă, odată cu abandonarea proiectului Ultima X şi trecerea lui Asheron's Call 2 spre tărâmul uitării, **lumea Norrath a lui EverQuest e gata acum să renască nestingherită, după secole de transformări cataclismice şi o bine meritată maturizare vizuală.**

EverQuest II

Smuls cu greu din atmosfera sărbătorilor în care-am colindat în lung şi-n lat ţinuturile lui **World of Warcraft**, m-am trezit la acest început de an într-o lume fantastică nu mai puţin impresionantă sau masivă. Asemeni înaintaşului său, devenit un clasic în rândul RPG-urilor online, noul **EverQuest** reuşeşte să uimească încă o dată prin bogăţia sa, asigurând un locşor virtual aventurierilor şi meşteşugarilor de toate soiurile. Indiferent dacă ai jucat sau nu prima parte, vei putea să-i cazi pradă cu uşurinţă, atâta timp cât eşti un fan al feeling-ului de RPG old-school, al stilului PvE (player vs environment) şi mai puţin al luptelor PvP (player vs player) – acestea din urmă nefiind incluse în versiunea iniţială a lui **EQ II**.

Făcând abstracţie de unele sisteme de joc şi de grafica sa pretenţioasă care diferă radical de cea adoptată în **World of Warcraft**, cele două titluri se aseamănă izbitor din mai multe privinţe şi pot fi considerate cu uşurinţă drept cele mai grele MMO-uri ale momentului. În timp ce **EQ II** mizează pe ideea creării unei realităţi fantastice cât mai complexe, Blizzard s-a mulţumit să redea o lume de basm încântătoare mai simplă, excelând în acest sens din toate punctele de vedere. Din păcate însă, acelaşi lucru nu i-a reuşit în tottalitate şi lui **EverQuest II**, căruia îi lipseşte farmecul viscolian irezistibil şi acea doză de umor care să-ţi mai descreţească fruntea, după atâtea şi-atâtea nopţi nedormite. Fiind până la urmă o chestie de gust, am încercat totuşi să fac abstracţie de această impresie pur personală şi să mă afund încetişor în noul Norrath – o lume răvăşită după cinci secole de războaie şi cataclisme devastatoare. Vechile peisaje sunt acum de nerecunoscut, doar cele două mari oraşe ale oamenilor supravieţuind în mod misterios: Qeynos, cu ale sale fortificaţii şi parcuri încântătoare, şi delăsătorul Freeport, gazda celor mai scârbavnici dintre aventurieri.

Aşa cum se cuvine, **EQ II** începe cu selectarea uneia dintre cele 15 rase, de la banalii oameni, piticii şi cele patru soiuri de elfi, până la reptilienii Iksar sau rozătorii Ratonga. Ca şi cum alegerea asta n-ar fi destul de dificilă, urmează modelarea aspectului personajului până-n cele mai mici detalii, cum ar fi grosimea buzelor sau curbura sprâncenelor. După ce termini, cu chiu cu vai, porneşti jocul propriu-zis la bordul unei corăbii cu destinaţia The Isle of Trials. Pe corabie vei învăţa noţiunile elementare despre interfaţă, iar insula te întâmpină cu primele quest-uri serioase şi alegerea viitorului drum în "viaţă" – respectiv a specializării personajului tău ca Fighter, Scout, Mage sau Priest. Acestea sunt considerate a fi profesiile de bază, urmând ca la atingerea nivelului 10 să-ţi alegi una dintre cele trei clase desprinse din fiecare profesie, iar la nivelul 20 încă o sub-clasă. Aşadar, diversitate cât cuprinde!

Dacă eşti genul care scormoneşte prin toate tufişurile, vei putea sălăşlui lejer pe The Isle of Trials una sau două zile, până vei completa toate quest-urile opţionale şi cele ascunse. Dacă însă te rezumi numai la misiunile principale, îţi vor fi de ajuns câteva ore pentru a termina rapid iniţierea şi a intra direct în brânză – căci vorba 'ceea: "când puţi a brânză, puţi a libertate". Iar libertatea este exact ceea ce te aşteaptă în Qeynos şi Freeport, cele două



orașe antagonice de dimensiuni exorbitante. Aici vei începe să descoperi adevărata lume a lui **EverQuest II**, cu nenumăratele sale căi pe care ți le oferă spre clădirea unei cariere de aventurier sau de artizan. Fie că vei alege să-ți dezvolți personajul prin luptă și magie ori prin colectarea de resurse și prelucrarea lor, trebuie să fii dispus să-i dedici acestui joc un timp extrem de lung, mai mult chiar decât unui MMO obișnuit. Doar astfel vei avea ceva șanse să te remarci ca un mânuitor de seamă al sabiei, arcului, toiagului, ciocanului, forjei sau al eprubetei.

De fapt, trebuie făcută o distincție clară între cariera de aventurier și cea de artizan. În primul rând, fiecare dintre ele avansează printr-un sistem propriu de leveling – asta însemnând că poți fi un Fighter de nivel 20, de pildă, și-n același timp un Artisan de nivel 8; sau viceversa. Pe urmă, cele două cariere îți vor deschide o serie de quest-uri specifice, ce sunt determinate de clasa și (ulterior) sub-clasa aleasă, respectiv de societățile artizanale în slujba cărora te angajezi. Acestea din urmă te vor însărcina la început cu treburi simple, gen colectarea de lemne sau piei de animale, iar apoi cu sarcini tot mai complexe, pe măsură ce vei învăța să creezi obiecte avansate. Nu în ultimul rând, fiecare carieră implică un stil de joc total diferit; iar măsura în care vei alege să-ți îmbogățești talentele fizice, cele magice sau pur și simplu contul din bancă depinde în totalitate de înclinațiile tale combative sau pacifiste. În ceea ce mă privește, aspectul meșteșugăresc al lui **EverQuest II** este cel care m-a captivat în mod deosebit, fiind fără îndoială cel mai complex pe care l-am întâlnit până acum într-un MMORPG. Nici nu știu de unde aș putea începe să-l detaliez sau dacă ar avea vreun rost să încerc (mi-e că nu mai termin pe urmă...). Cert este că am pierdut o mulțime de nopți lucrând pe brânci în atelierele din Qeynos, cot la cot cu alte zeci de maniaci sictiriți de prea mult hack'n'slash.

În timpul zilei, cea mai plăcută activitate erau plimbările de agre-





ment prin suburbiile încântătoare şi prin partea centrală a oraşului, ce găzduieşte un castel imens şi un turn al magilor care nu se lasă mai prejos. Totuşi, atmosfera devenise la un moment dat atât de paradisiacă, iar localnicii erau atât de blânzi şi anoşti, încât n-am mai rezistat tentaţiei şi am reînceput jocul cu un Troll malefic (nu că ar exista şi de-alţii). Ajuns de cealaltă parte a Norrath-ului, am fost încântat să descopăr în Freeport un oraş mult mai... bestial, la propriu şi la figurat. Atracţiile sale principale sunt un templu impozant al războiului, academia ştiinţelor arcane şi sinistrul turn al Overlord-ului, desprins parcă din rărunchii infernului. Una peste alta, cele două oraşe au reuşit să mă uimească nu doar prin panoramele lor, cât mai ales prin vastitatea lor dezarmantă.

Sigur însă că aventura nu se opreşte aici, ci continuă mult şi bine dincolo de porţile lui Qeynos şi Freeport. Mai departe, **EQ II** devine un MMORPG get-beget, cu obişnuitele party-uri de jucători care şi-o caută cu lumânarea prin dungeon-uri, cu explorarea ţinuturilor aproape fără de sfârşit, lupte înverşunate, misiuni cu nemiluita (apropo, gestiunea quest-urilor e excelentă!), popasuri, comerţ şi aşa mai departe. Poate că din punctul ăsta de vedere nu e la fel de finisat sau accesibil precum **World of Warcraft**, însă cu niţică răbdare jocul te prinde de nu-i adevărat.



Până la urmă, singurele obiecţii majore pe care mi le păstrez faţă de **EverQuest II** se referă la aspectul său tehnic şi, ocazional, la cel artistic. Iar asta deoarece complexitatea gameplay-ului nu e singura piedică ridicată de producători, în calea unei experienţe cursive de joc. Faptul că au încercat să creeze o lume atât de reală şi detaliată are implicaţii nefaste asupra performanţei, care lasă de dorit chiar şi pe setările vizuale cele mai slabe. Pe cele maxime, jocul arată într-adevăr demenţial, însă... nu cred să existe printre voi cineva care să-l poată rula fluent. Grafica e încărcată abuziv cu efecte de bump-mapping şi pixel-shading, o mulţime de obiecte mărunte sunt detaliate excesiv, iar cromatica stridentă a personajelor contrastează cu peisajele de multe ori magnifice. Şi-asta fără să mai pomenesc de părţile într-adevăr dubioase ale jocului, cum sunt peştii care ies afară din apă şi încep să "fugă" după tine pe plajă...

La final, nu pot să spun decât că lupta dintre cele două mari MMO-uri ale momentului a luat o altfel de întorsătură faţă de cum mă aşteptam. Fără îndoială că, odată ce va fi lansat şi în Europa, **World of Warcraft** va atrage un număr mult mai mare de jucători; pe bună dreptate. Însă, nici titlul celor de la Sony Online nu-i deloc de lepădat: de la indiferenţa cu care mi-am pornit iniţial aventura norrathiană, în mai puţin de o săptămână am ajuns să stau lipit de scaun nopţi la rând, descoperind puţin câte puţin lumea vastă a lui **EverQuest II**. Tot ce-ţi trebuie e timp berechet şi o răbdare pe măsură; restul... vine de la sine.

HOBBIT TORRENT
serban@pcgames.ro







Punctaj
EVERQUEST II

PRODUCĂTOR	Sony Online Ent.
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 27 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) o continuare demnă de numele EverQuest
- (+) lumea vastă de joc
- (−) engine-ul grafic rulează îngrozitor de lent

Grafică	84%
Sunet	82%
Gameplay	87%
Atmosferă	80%
Multiplayer	-%

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2.4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
EVERQUEST
LINEAGE II

MMORPG



Knight Online

Pentru nişte împătimiţi ai jocurilor ce ne aflăm, nu trebuie să ne explice nimeni ce înseamnă distracţia. Vedem peste tot în viaţă jocul şi cred că ştim să-l apreciem. Însă, de multe ori, această distracţie se restrânge doar la o persoană şi la un calculator. Nu trebuie să fie totuşi aşa...

Pentru că alături de prietenii tăi, te simţi cel mai bine (dacă nu eşti ceva amestec de mizantrop & misogin!). Şi ce poate fi mai distractiv decât combinaţia calculator/prieteni/un joc bun? Dacă acesta nu te costă nici măcar un leu...

Pe DVD-ul numărului trecut se lăfăie jocul care a reprezentat o surpriză plăcută pentru aproape întreaga redacţie. Iniţial, când am auzit că e din import asiatic şi după ce am văzut **Maple Story**, am dat doar din mâini şi m-am întors la ale mele. După un timp, însă, constatând că nici **World of Warcraft** şi nici **Star Wars: Galaxies** nu mă primesc cu braţele deschise, doar dacă încep asediul lor cu portmoneul bine căptuşit cu euroi, m-am hotărât să-i dau lui **Knight Online** o şansă. Numele suna destul de interesant şi trebuia să fie





mai reuşit decât reprezentarea paladinilor din **World of Warcraft** (nişte agricultori necioplíţi cu ciocanul în mână, dar fără vreo expresie nobilă pe faţă). Nu m-am lăsat păgubaş nici după ce am văzut lunga listă de update-uri care mă aşteptau şi, chiar dacă n-am descoperit cavaleri în obişnuitul sens al cuvântului, am dat totuşi peste un joc distractiv şi captivant.

După crearea contului şi alegerea serverului, urmează una dintre cele mai interesante procese ale unui RPG: crearea eroului. Acesta este destul de simplist făcut, rezumându-se la alegerea orientării (good vs evil), a sexului şi a clasei. Lucrurile se vor complica abia după câteva ore de joc, când deja ştii cum să te orientezi prin lumea care te aşteaptă. Mai precis, după ce personajul tău atinge al zecelea nivel de experienţă, putând să-şi aleagă specializarea.

La primul contact, ecranul este plin de ferestre informative care îi conferă lui **Knight Online** un aer distinctiv. Totul pare serios, chiar ştiinţific. Încă de la primii paşi făcuţi prin Morradon te simţi ca-n Turnul Babel: puhoiul de jucători adunaţi din toate colţurile mapamondului încearcă să se facă înţeles folosind propria limbă. Dar, la început, nu prea ai ce face prin oraş decât să cauţi negustorii NPC, să te informezi despre mecanismele mai avansate ale jocului şi eventual să te angajezi pentru îndeplinirea câtorva quest-uri. Adevărul e că nici nu prea vrei să stai printre pereţii oraşului care-ţi oferă protecţie – simţi în tine chemarea sălbăticiei. Te echipezi cu sabia-ţi primitivă (primită din oficiu), îţi pui cearşaful de in al bunicii (că altceva n-ai) şi ieşi pe o poartă. Dai nas în nas cu nişte matahale care aduc cu un hibrid între struţi şi cârtiţe, porneşti cu elan spre ele, îţi ridici arma şi... te găseşti din nou în centrul oraşului reînviat din propriile-ţi măruntaie vărsate peste tot. Ai ales poarta greşită şi ai dat nas în nas cu nişte monştri extrem de simpatici, dar cu care ai rendez-vous abia peste vreo patru sau cinci level up-uri. Fiecare moarte a ta te costă un anumit număr de puncte de experienţă, dar cum tu nu ai încă nici unul, nu-ţi faci griji. Ce-ai avut şi ce-ai pierdut?! Te încumeţi din nou şi ieşi pe poarta câştigătoare, dincolo de care te aşteaptă nenumăraţi viermi mici şi mari, respectiv rozători cu blană, ca să-ţi faci carieră peste hoitul lor. De aici continui tu alături de alţi jucători, avansând în ierarhia jocului; devenind din ce în ce mai experimentat, te vei confrunta cu monştri din ce în ce mai puternici, vei descoperi echipamente din ce în ce mai bune şi vei explora din ce în ce mai multe teritorii noi.

Sunt permise şi luptele PvP, dar nu-ţi face griji, aici încă nu există fenomenul de masacrare a începătorilor. În afară de party-urile care te primesc să te ajute sau pe care le cauţi ca să evoluezi mai repede, poţi să-ţi întemeiezi şi propriul clan, care-ţi va deschide noi perspective.

Grafica jocului este convingătoare, chiar dacă nu se poate compara cu minunăţia din **World of Warcraft**. La categoria sunete, de multe ori fantezia producătorilor nu coincide cu a jucătorilor, dar la capitolul muzică urechea omului nu are de suferit.

Însumând câteva zeci de ore de joc, pot să spun că jocul este destul de complex pentru a te captiva, dar nu atât de complicat ca să te sperie. Găseşti în el şi magie, şi orci, şi săbii, şi zâne, chiar şi oameni-lup. **Knight Online** este o atracţie pentru cei fascinaţi de MMORPG-uri, dar care nu-şi permit un abonament lunar de zeci de dolari.

GAMES BOND
jacint@pcgames.ro

Punctaj
KNIGHT ONLINE

PRODUCĂTOR	MGame
PUBLISHER	K2Network
OFERTANT	-
PREŢ	gratuit
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

- + Este gratuit
- + Gameplay captivant
- − Prea puţine quest-uri
- − Peisaje sterile
- − După un timp, repetitiv

Grafică	85%
Sunet	83%
Gameplay	86%
Atmosferă	84%
Multiplayer	-%

85%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1.2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MU ONLINE
MAPLE STORY







Gunbound

Foarte multe zile şi nopţi mi-am petrecut jucând ca disperatul **Worms** în hot seat. Atât de multe, încât prietena mea din acea perioadă trebuia să îşi facă rezervare pentru a se întâlni cu mine. Ce pot spune, acest stil de joc este unul dintre cele mai FUN, deoarece grafica nu contează absolut deloc, iar accentul se pune pe distracţie. Nu mică mi-a fost mirarea când am descoperit pe net un MMO gratuit care preia toate aceste elemente şi le integrează într-un joc anime. Fără viermi, ce-i drept, însă conceptul este acelaşi. Superb. L-am instalat, am aşteptat câteva minute pentru un update şi m-am logat cu sufletul la gură pentru a mă confrunta cu o comunitate imensă.

Cum (Chi)Stokky era mult prea ocupat cu somnul său de frumuseţe, a trebuit să îmi caut alt partener. Pentru că, din nefericire, japonezii nu cunosc limba română la modul în care o cunosc eu (de ce, nu ştiu), a trebuit să fac uz de lista mea de Yahoo Messenger pentru a-mi găsi oponentul ideal. Evident, trebuia să întrunească o serie de calităţi rare, cum ar fi disponibilitate prelungită la stat în faţa monitorului, viaţă socială inexistentă, minte de 14 ani, precum şi o afinitate deosebită pentru Critica Raţiunii Pure de Kant. Într-un final, l-am găsit, şi culmea, individul respectiv mai jucase **Gunbound** înainte, deci tutorialul meu era ca şi făcut. Astfel, pregătit pentru un maraton de arme, maşinuţe şi tot felul de upgrade-uri pe care ţi le poţi cumpăra, m-am postat în faţa calculatorului, neuitând să mă aprovizionez din belşug cu vreo zece litri de bere, substanţă toxică ce este folosită uneori pentru ungerea unor pistoane esenţiale. Jocul m-a prins imediat, probabil şi datorită faptului că cei mai mulţi dintre jucători sunt nişte puşti de 10-12 ani care se supără repede atunci când încerci tot felul de ghiduşii mai puţin plăcute. Ecranul era mereu plin de texte acide, de genul "damn romanian, he's making us lose", însă, repet, factorul FUN a fost prezent încontinuu. Hărţile variate acoperă o gamă foarte largă de strategii, de la cele mai defensive până la cele mai sinucigaşe. În principiu, folosim armele din dotare (trei la număr), însă diversele bonus-uri pe care le putem achiziţiona înaintea partidei ajută, mai mult sau mai puţin, la câştigarea partidei. Pot să mă laud că primele trei partide pe care le-am jucat în compania unor cvasi-profesionişti ce îşi petrec toată ziua pe serverul oficial, le-am câştigat fără drept de apel. Ce pot să spun, sunt excepţional. :P

ALYX IN CHAINS
paul@pcgames.ro

Punctaj
GUNBOUND

PRODUCĂTOR	Softnyx
PUBLISHER	Softnyx
OFERTANT	-
PREŢ	gratuit
VÂRSTĂ	de la 3 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
feeling plin de umor	devine plictisitor
Worms like	server cu laguri sporadice

Grafică	73%
Sunet	70%
Gameplay	90%
Atmosferă	91%
Multiplayer	-%

81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	400 MHz	CPU	1.5 GHz
Video	32 MB	Video	64 MB
RAM	64 MB	RAM	256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
WORMS



Vedere pentru orice ocazie
MCOnet
Best-top
ok
Sistem de căutare
kpl
Vedere pentru orice ocazie
http://ro.kpl.biz
REGGELI ÚJSÁG
Bihar megyei napilap
www.reggeliujsag.ro
Despre noi
E-mail
Vineri, 06.August 2004, 16:45:16
1 2 3 4 >>
În 132 de categorii sunt în total 5790 cărţi postale!
Reclamă:
educatie sexuala
gasesti ce cauti
Beauty Laura
NUMAI PENTRU FEMEI
DSC Lex
Pagină Principală
Auto-Moto
Animale
Numa aşa!
Clipartă
Erotică
Evenimente
Sentimente
Picturi
Pentru bărbaţi
Fotografii
Umor
Dorinţe
Lumea poveştilor
Ţări
Pentru femei
Sport
Tehnică
Călătorie
Sărbători
Oraşe
Flori
Favoritul zilei:
101 Kiskutya
A. GEDDES
ANIMALE DOMESTICE
ANIMALE SĂLBATICE
ANUL NOU
ANVELOPE
AUSTRIA
AUTO LUX
AUTO NOI
AUTO SPORT
AUTO VECHI
Baftă
MCO NET
INTERNATIONAL
ro.kpl.biz



FlatOut

Atâta devastare şi atâta distracţie brutală pe patru roţi şubrede nu s-a mai pomenit pe PC de la Carmageddon şi Destruction Derby încoace. Dacă ţi-e dor de vremurile acelea de anarhie stradală sau pur şi simplu ai vrea să joci ceva gen Burnout 3 fără să dai banii pe un PS2, ai nimerit taman la ţanc!

Anul trecut pot spune că m-am săturat până peste cap de jocurile cu maşini: bune, proaste, simulări, arcade, raliuri, underground, noroi, asfalt, ploaie, neoane, vrute şi nevrute. De-asta nici nu m-au mai trecut fiorii vitezei, la auzul unor titluri ca **FlatOut** sau **GTR**, sosite pe ultima sută de metri printre lansările automobilistice din 2004. Surpriza a fost aşadar cu atât mai mare, în momentul în care am descoperit în **FlatOut** ceva ce nici unul dintre jocurile de curse de anul acesta nu reuşise să-mi ofere şi, totodată, ceva la care tânjeam de foarte multă vreme în subconştientu-mi adormit: distracţia pură!

Inevitabil, mi-am adus aminte de titluri ca **Destruction Derby**, cu ale sale măceluri de arenă, **Carmageddon** cu delicioasele carnagii stradale şi pietonale sau **Insane** – cu multiplayer-ul său simpatic. Fiecare a oferit la vremea sa o porţie aparte de nebunie, iar toată această nebunie pare să se fi îmbulzit de-a valma în **FlatOut**-ul finlandezilor de la Bugbear Entertainment (**Rally**



Trophy). Tipii au reuşit nu doar să comaseze laolaltă o puzderie de idei noi sau vechi, o grafică mai mult decât onorabilă şi un control demn de un rally-sim, ci, peste toate astea (sau sub toate astea), au mai implementat şi un engine fizic de-a dreptul demenţial! Iar când spun "engine fizic", mă refer la tot ceea ce implică o buşeală ca la mama pilită acasă: grămezi de maşini contorsionate şi răsturnate, capote zburând care-ncotro, ţevi de eşapament târşâite, motoare în flăcări, şoferi catapultaţi prin parbrizul lipsă şi tot felul de obiecte de decor împroşcate dinamic de-a lungul şi de-a latul traseelor. Ceea ce povesteam luna trecută despre fizica lui **Xpand Rally** e "vax-albina", faţă de haosul newtonian care se dezlănţuie în fiecare cursă şi întrecere distructivă din **FlatOut**. Acesta e de fapt atuul jocului şi, la o adică, aspectul pentru care poate fi inclus cu uşurinţă în rândul celor mai plăcute surprize din 2004.

Culmea e că, în ciuda stilului de joc pur Arcade, **FlatOut** se bucură şi de un control impecabil. De la bun început, ai de ales între un control Normal sau Simulation, acesta din urmă depăşind cu mult scopul jocului şi putându-se lua liniştit la trântă cu simulatoarele de raliuri actuale. Ba, dacă mai ai şi un volan la îndemână, vei constata că finlandezii şi-au făcut treaba până la capăt – chit că n-are sens să te încurci cu aşa ceva în **FlatOut**. Un control setat pe Normal şi un schimbător automat de viteze sunt mai mult decât suficiente, pentru a te bucura din plin de el.

Modurile de joc din single-player sunt cele clasice: o *"carieră"* pe parcursul cărei vei debloca toate maşinile (16 la număr) şi cele aproape 50 de trasee şi întreceri speciale, respectiv tradiţionalul *Quick Race* şi un *Time Trial* complet inutil, între noi fie vorba. Majoritatea curselor se poartă prin diverse peisaje forestiere, înzăpezite, asfaltate... deci nimic deosebit, la o primă vedere. Ineditul constă în felul în care au fost construite aceste trasee: de la grămezile de cauciucuri plasate strategic pe exteriorul curbelor, la butoaiele, gardurile, barierele, panourile, pilonii de susţinere şi o grămadă de alte obiecte "decorative" – toate vor deveni (mai devreme sau mai târziu) ţinta bolizilor aflaţi în derivă ori a şoferilor propulsaţi prin parbriz în urma unui impact puternic, în cel mai sadic şi original mod cu putinţă. Dincolo de feeling-ul absolut demenţial pe care îl degajă o astfel de cursă, spulberarea obstacolelor şi a oponenţilor are şi un rol strategic: cu cât conduci mai violent sau mai spectaculos, cu atât mai repede ţi se încarcă butoiu' cu "nitro", taman ca-n **NFS: Underground 2** sau **Burnout 3**.

Toată nebunia asta are însă un mic neajuns, care se face simţit de abia spre finalul jocului – atunci când începi să fii niţel frustrat de uşurinţa cu care se face zob o maşină. Chiar dacă reuşeşti să te fereşti din calea tuturor oponenţilor şi să nu te izbeşti de nici un copac, simplele denivelări şi salturi sunt de ajuns pentru a-ţi face maşina ţăndări după vreo două ture; iar cum stăpânirea rablei în

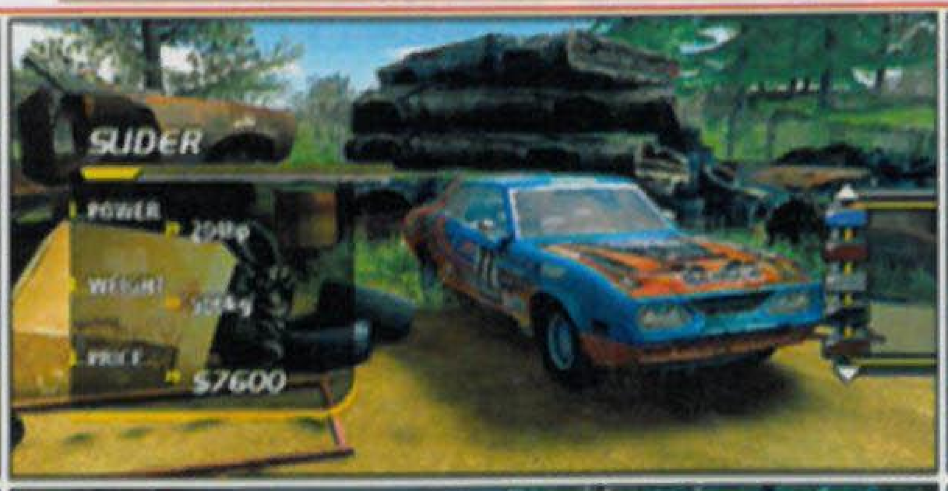






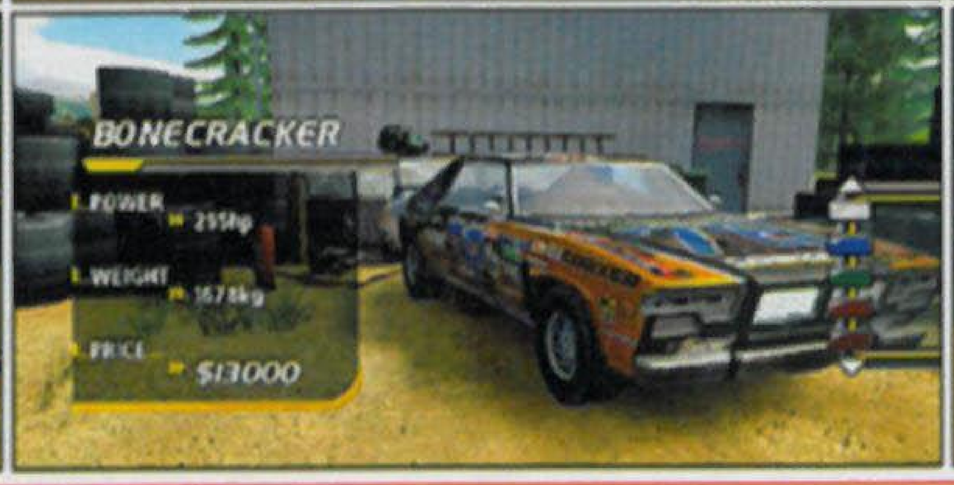


















STOKKY, în poziţie flatulat-vertical cu capul în jos pentru o nouă viziune asupra lumii, lucrurilor şi joacelor racing!

asemenea condiţii nu-i tocmai floare la ureche, probabil va trebui să reîncepi de mai multe ori anumite curse, până să le termini pe primul loc (sau măcar pe podium). În orice caz, jocul – respectiv modul *Career* – poate fi terminat lejer în două-trei nopţi sau chiar într-una singură, dacă eşti suficient de obsedat: mai câte-o cursă sau două, mai câte-un upgrade (mda, sunt şi de-astea!), iar la avansarea între categoriile Bronze, Silver şi Gold ai ocazia să-ţi iei o maşină nou-nouţă... sau, mă rog, o rablă mai bună dotată cu câte 200-300 de cai putere.

Eh, şi-acu' vine partea cu adevărat interesantă: pe lângă aceste trasee "normale", în **FlatOut** mai există şi un grup aparte de întreceri speciale, în care şoferul – nu maşina – devine obiectul jocului! Imaginează-ţi o probă de săritură în înălţime, în care trebuie să-ţi arunci şoferul prin parbriz la momentul optim, pentru a-l catapulta la înălţimi ameţitoare de 100-120 metri; sau o probă de bowling în care şoferul se dă de-a berbeleacul câteva zeci de metri şi trebuie să doboare nişte popice gigantice; ori în care acelaşi protagonist nefericit se transformă într-o săgeată umană, gonind prin văzduh spre centrul unei imense ţinte de Darts... şi încă vreo două-trei astfel de probe isterice pe care numai o minte bolnavă, băută sau dopată le-ar fi putut inventa. Asta ca să nu mai pomenesc de celelalte curse bonus, gen Dirt-Track, sau de cele trei arene à la **Destruction Derby**, unde distracţia pură şi distrugerea tuturor oponenţilor sunt tot ce contează.

Aşadar, cu excepţia competiţiilor "para-atletice", **FlatOut** pare să fie un joc ideal de multiplayer. Paradoxal însă tocmai acesta e capitolul la care finlandezii au clacat lamentabil, introducând doar modurile *Hot-Seat* (pe acelaşi calculator) şi LAN (pentru cel mult opt jucători) – fără pic de suport Online! Noroc cu fanii vitezomani, care au născocit deja mai multe metode de a depăşi acest impediment şi de a organiza curse prin Internet, folosind tot felul de aplicaţii de emulare a unui protocol TCP/IP. Dintre cele pe care le-am încercat, vă recomand cu căldură programul The Online Speedway (gen GameSpy Arcade), pe care îl găsiţi pe DVD-ul revistei sau pe site-ul www.OnlineRankings.net – unde se adună nu doar jucătorii de **FlatOut**, ci şi cei de **NASCAR**, **MotoGP**, **GTR** şi aşa mai departe. Inutil să mai spun ce curse pe viaţă şi pe moarte au loc pe aceste servere improvizate sau ce derbiuri distructive se încing până noaptea târziu; chiar nu merită ratat, dacă aveţi ocazia!

La capitolul vizual-artistic, engine-ul fizic este susţinut de o grafică bună – spre foarte bună, cu modele complexe de maşini, texturi detaliate şi sisteme de particule reuşite (cioburi, scântei, fum, praf şi pulbere). Iar dacă un joc "obişnuit" ar fi cerut în schimbul acestui dezmăţ vizual un procesor şi o placă video exotică, ei bine, **FlatOut** se mulţumeşte cu puţin, rulează impecabil şi nu e bântuit de nici un bug deranjant. Şoferii zburători sunt animaţi de un sistem rag-doll îmbietor, uşile hambarelor se fac ţăndări când o iei pe scurtătură, grămezile de cauciucuri rămân împrăştiate cale de câţiva metri buni... delicios, absolut delicios. Cât despre muzică, n-am decât cuvinte de laudă: fără rap-uri, hip-hoape sau alte bălării tipice EA Sports. Nu, nene! Tipii de la Bugbear nu s-au încurcat cu de-astea, ci au băgat numai şi numai muzici sănătoase. Necunoscute, ce-i drept, dar care îmi făceau plăcere şi îmi pompau adrenalină prin motoraş chiar şi la a en'şpea audiţie – şi asta fără să fiu un fan al genului metalic vehiculat prin **FlatOut**.

Care va să zică, singurul lucru care-l împiedică să devină un titlu de nota 90 este lipsa unor moduri native de multiplayer online şi, eventual, a unor unelte de editare care să ne permită crearea propriilor trasee sau a unor probe speciale, mai trăsnite chiar decât cele deja existente; chit că ar fi greu de imaginat. Dar cu o bere-două, trei... patru... s-ar fi rezolvat!

HOBBIT TORRENT

serban@pcgames.ro

Punctaj
FLATOUT

PRODUCĂTOR	Bugbear Entertainment
PUBLISHER	Empire Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

- + Distracţie şi devastare totală
- + Model fizic excelent
- − Nu are multiplayer online
- − Sistem de reluări prea sărac

Grafică	88%
Sunet	87%
Gameplay	91%
Atmosferă	82%
Multiplayer	84%

86%

NECESAR		***RECOMANDAT***	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
XPAND RALLY
DESTRUCTION DERBY

HI, HI, am reuşit! Am reuşit! Am întrecut şi eu ceva în cursa asta: buldozeraşul ăsta mic şi galben de Pekin!





GTR





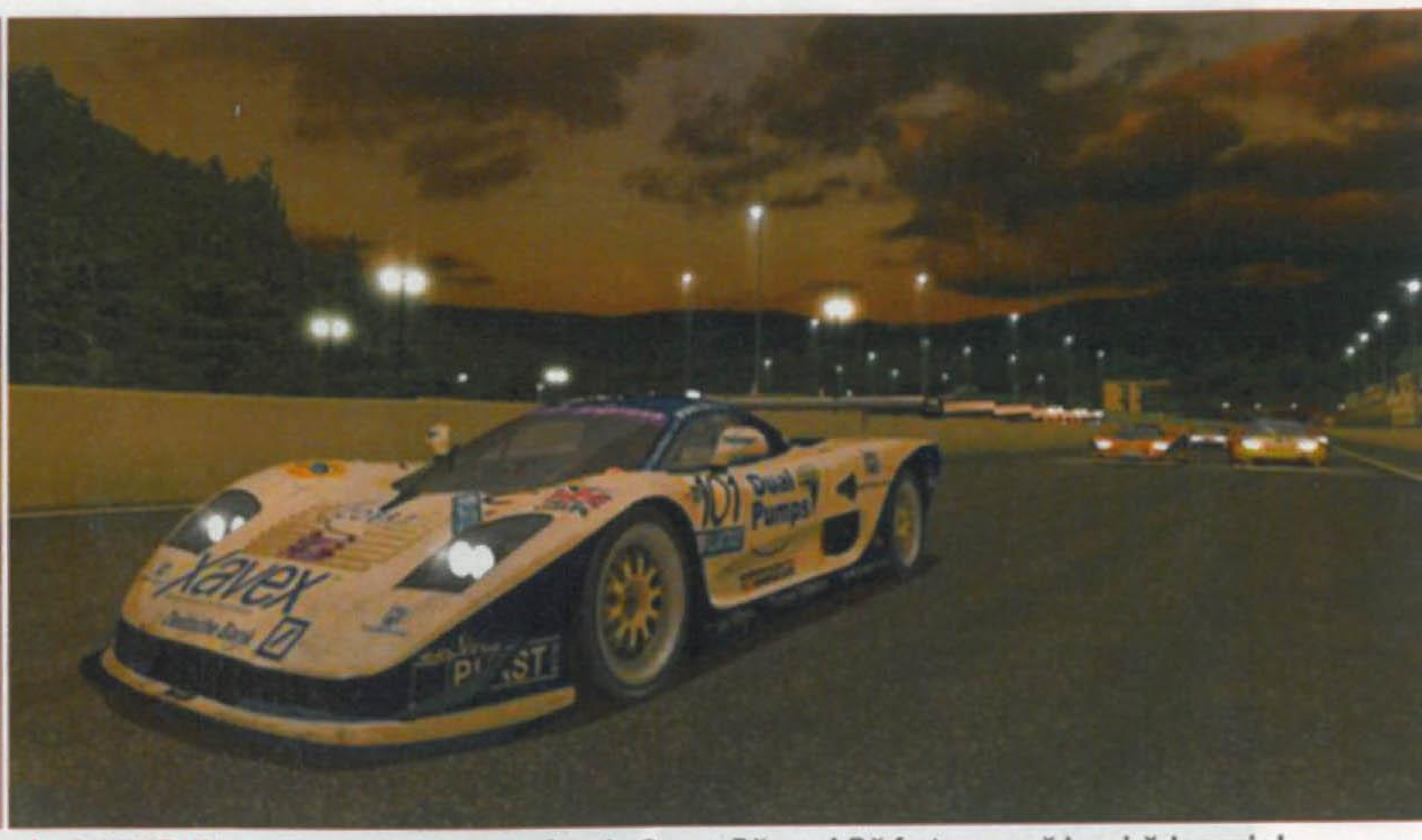


Conceput iniţial ca un MOD realist pentru jocul F1 2002, GTR a evoluat în timp sub ochii grijulii ai suedezilor de la SimBin, **ajungând în 2004 la nivelul unui simulator de curse în toată puterea cuvântului şi stabilind un nou punct de referinţă pentru realismul controlului în jocurile de gen.**

Multe simulatoare de curse s-au lăudat până acum cu un realism ab-solut, însă **GTR** este – din câte ştiu eu – primul astfel de titlu creat de un studio la cârma căruia se află chiar un pilot profesionist de raliuri (un nenea din Suedia, n-aţi auzit de el). Împreună cu restul trupei de la SimBin, tipii au scos la sfârşitul anului trecut un joc de curse al cărui nivel de simulare nu poate fi descris altfel, decât printr-un limbaj de lemn înecat în superlative. Performanţa pe care o atinge **GTR**, sub aspectul simulării controlului şi a condiţiilor de rulare de pe trasee, a atras după sine suportul oficial al federaţiei FIA GT Racing, iar asta deja ar trebui să spună multe. Începând cu maşinile aliniate la startul campionatelor GT şi continuând cu traseele modelate la perfecţie, pe baza datelor telemetrice măsurate în cursele reale, jocul face tot posibilul pentru a-ţi oferi o senzaţie cât mai apropiată de cea a competiţiilor profesioniste.



PETRE, dacă-mi spuneai că mașinile zboară așa de jos azi, sigur îmi luam și eu zmeul!



DIMINEAȚA pe răcoare, eu stau cu fața la Soare-Răsare! Bă frate, ce mă inspiră Japonia!

În goana lor după absolut, însă, producătorii au pierdut din vedere (sau cel puțin au trecut cu vederea) multe dintre aspectele ce fac dintr-un joc un mijloc de divertisment și nu un simulator de plictiseală. Grafica, de exemplu, nu-i tocmai punctul forte al jocului, la o privire mai atentă fiind cam banală dincolo de vârful capotei. Totuși, se apropie binișor de cea din **Race Driver 2** (fără efectele hoațe de pixel-shading stradal) și, la urma urmei, nu pot spune că deranjează în timpul cursei – atunci când oricum e mai greu să remarci copacii aplatizați sau texturile repetitive din fundal. Asfaltul dă bine, geometria mașinilor nu duce lipsă de detalii, iar interiorul lor e modelat întocmai ca-n realitate. În sfârșit un joc de curse în care simți că într-adevăr ești "acolo", că tremuri cu mașină cu tot și că ții un volan în mână, nu... șapte taste amărâte. Sigur, ca să apreciezi pe deplin fidelitatea cu care a fost simulat controlul fiecărei mașini în parte, ai nevoie în primul rând de un volan ca lumea. Și eventual să fi condus deja în realitate un Ferrari 360, un Porsche GT3 sau alte asemenea; deși asta nu e esențial. Să zicem.

Pe lângă cele zece circuite normale pe care le pune la dispoziție, ineditul și – totodată – provocarea supremă din **GTR** este cursa de anduranță Spa 24 Hours, unde cele 56 de mașini (!) prezente pe traseu lasă o amprentă clară asupra feeling-ului. Nici nu vreau să mă gândesc cum ar arăta o astfel de cursă online, cu peste 50 de șoferi umani rulând în continuu de dimineața până noaptea târziu... Dar, că veni vorba, trebuie remarcat în final și suportul pe care SimBin îl dedică fanilor săi, punându-le la dispoziție mai multe servere dedicate, unde se pot încinge curse virtuale la cel mai profesionist nivel. Dacă pe viitor vor reuși să organizeze și un program regulat de campionate online, **GTR** ar putea deveni în timp un punct ideal de întâlnire pentru maniacii realismului dus la extrem.

HOBBIT TORRENT
serban@pcgames.ro





Punctaj
GTR

PRODUCĂTOR	SimBim
PUBLISHER	10tacle Studios
OFERTANT	-
PREȚ	cca 43 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

+ "cea mai" simulare a controlului
+ interior detaliat la mașini
− meniurile oribile
− mult prea sec, după "nebunia" FlatOut

Grafică	82%
Sunet	86%
Gameplay	87%
Atmosferă	75%
Multiplayer	73%

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1.4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RACE DRIVER 2
LIVE FOR SPEED





Pro Evolution Soccer 4

Cine mai ţine şi acum cu dinţii de seria FIFA, ar fi cazul să caşte ochii şi să se trezească la realitate: **EA Sports au pierdut de mult poziţia de lideri solitari ai genului simulatoarelor fotbalistice, fiind devansaţi acum un an de către Konami şi călcaţi în picioare, odată cu apariţia noului Pro Evolution Soccer 4.**





Glorie japonezilor de la Konami! După ani întregi de opresiune americană şi îndobitocire a simulatoarelor fotbalistice, sportul rege a fost readus la locul său de onoare, graţie celui mai june reprezentant al seriei **PES**. Ca un afront adus parcă stagnării din ultimii ani a jocurilor **FIFA**, titlul **"Pro Evolution"** surprinde întocmai spiritul celor de la Konami, aceştia reuşind să marcheze prima evoluţie adevărată a genului din ultimii cinci ani. Încă de la finele lui 2003, atunci când apărea **PES 3** pe PC, monopolul EA Sports începuse să devină un coşmar de domeniul trecutului. În 2004, canadienii au continuat să bată pasul pe loc şi, drept urmare, nu mai există acum nici un dubiu în privinţa noului lider: **Pro Evolution Soccer 4**.

Evoluţia pe care o aduce acesta se reflectă în primul rând la nivelul gameplay-ului, unde vine cu o serie de noutăţi şi corectează o parte dintre neajunsurile ediţiei precedente. Din punct de vedere vizual, **PES 4** păstrează meniurile tipice de consolă, însă nu pot să-i reproşez în vreun fel acest lucru, atâta timp cât interfaţa îşi face treaba cu brio (paradoxal). La nivelul terenului, schimbările sunt ceva mai subtile – **PES 3** afişând deja o grafică impresionantă. Stadioanele arată minunat, jucătorii sunt bine detaliaţi şi se mişcă natural, iar fizica mingii nu se lasă mai prejos. De altfel, chiar animaţiile fluente din timpul partidelor sunt cele care îţi dau impresia că asişti la un meci de fotbal adevărat, fiind completate în cel mai plăcut mod posibil cu o puzderie de mişcări, sprinturi şi scheme elegante ale jucătorilor. Iar după o partidă lungă pe timp de ploaie, vei vedea cum echipamentele lor nu vor mai fi câtuşi de puţin imaculate – îndeosebi ale jucătorilor care au obiceiul să se tăvălească după fiecare minge. Trebuie pur şi simplu să-l vezi cu ochii tăi, ca să-ţi dai seama cât de bine au surprins cei de la Konami feeling-ul acela de... fotbal, la urma urmei.

Am apreciat şi faptul că **PES 4** poate fi stăpânit foarte bine cu ajutorul tastaturii (contrar ultimelor jocuri FIFA), în ciuda bogăţiei de mişcări şi scheme pe care le pune la dispoziţie. Totodată, jocul vine în ajutorul începătorilor prin includerea unei serii de antrenamente detaliate, unde sunt prezentate băbeşte diversele combinaţii de taste necesare pentru executarea driblingurilor sau a loviturilor speciale. Desigur, punerea lor în aplicare la momentul oportun implică mult exerciţiu. Însă nu trebuie să-ţi fie teamă de



Punctaj
PRO EVOLUTION SOCCER 4

PRODUCĂTOR	Konami Tokyo
PUBLISHER	Konami Europe
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	peste 8 ani

PRO & CONTRA

- + senzația unui meci adevărat de fotbal
- + grafică detaliată
- − penuria licențelor pentru ligile naționale

Grafică	91%
Sunet	88%
Gameplay	93%
Atmosferă	94%
Multiplayer	87%

91%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1.6 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PRO EVOLUTION SOCCER 3
FIFA 2005

monotonia aceea tipică fazelor din seria **FIFA**. Fiecare partidă din **PES4** îți aduce provocări, nervi și exaltări inedite; fiecare fază se derulează într-o manieră ușor... aleatorie, dar totodată extrem de veridică. Iar asta tocmai datorită modului realist în care jucătorii controlați de calculator reacționează la situațiile din teren, respectiv a multitudinii de opțiuni puse la dispoziția jucătorilor umani. Vrei să intri cu atacantul direct în apărător? N-ai decât să riști. Vrei să încerci un dribling simplu, o fentă hoață sau să întorci rapid balonul și să-l pasezi colegului intrat deja în careu? Poți și asta. La fel cum poți adopta o groază de alte soluții, în funcție de spațiul de manevră și, mai ales, de experiența și îndemânarea dobândită. Doar exersând în continuu vei putea avansa spre nivelele superioare de dificultate, exploatarea "nișelor" de gameplay tipice seriei **FIFA** nemaifiind aici o tactică viabilă; sau, cel puțin, n-am dibuit eu nișele potrivite...

Ce-i drept, diverse scăpări existau și în precedentul **Pro Evolution Soccer 3**: portarii aveau deseori o prestație dezamăgitoare, arbitrii luau suspect de multe decizii eronate și-n general jocul lăsa impresia că putea să fie mult mai bun. Și exact așa a devenit, odată cu apariția lui **PES 4**. Portarii reacționează acum mai prompt, iar arbitrii au absolvit un curs intensiv de perfecționare profesională, aplicând în mod remarcabil legea avantajului și luând în general decizii mult mai chibzuite. Asta ca să nu mai pomenesc de prezența fizică a arbitrului pe teren – iarăși o adiție notabilă în **PES 4**, care întregește finalmente imaginea unei partide adevărate de fotbal!

Tot ce mai lipsește din versiunea originală a jocului sunt... tadaaa... licențele. Exact – chestiile alea pentru care șefii de la Electronic Arts ar fi în stare să-și vândă toată familia, în schimbul unei exclusivități mârșave. Doar trei-patru licențe de ligi europene au fost cumpărate pentru acest joc, iar lipsa campionatelor interne din țări ca Marea Britanie sau, de ce nu, România, știrbește întrucâtva atmosfera jocului. Din fericire, și sub acest aspect lucrurile au fost remediate rapid: comunitatea tot mai vastă de fani **PES** a sărit în ajutorul celor de la Konami, construind diverse MOD-uri ce adaugă noi ligi naționale, cu tot cu loturile, jucătorii, echipamentele și emblemele lor din realitate, ba chiar și mingi sau ghete de fotbal.

O astfel de comunitate, numită PESRomania, activează și pe la noi de ceva timp încoace, iar la începutul anului 2005 au lansat prima versiune a pachetului "Divizia A in **Pro Evolution Soccer 4**" – ce include toate echipele din Divizia A, plus încă două din B: Ceahlăul și Vaslui (vrem un update cu Bihoru'!). Efortul depus e admirabil și-mi pare rău doar că nu a apărut mai devreme, pentru a-l include pe CD/DVD-ul numărului curent... eh, luna viitoare. Între timp, vă puteți delecta cu imaginile alăturate, surprinse din eternele derbiuri mioritice Steaua - Dinamo. Până la apariția acestui MOD autohton, stăteam în cumpănă dacă să-i acord sau nu jocului un scor de peste 90. Acum, însă, nu mai am nici o îndoială: **Pro Evolution Soccer 4** este simulatorul rege al sportului rege!

HOBBIT TORRENT
serban@pcgames.ro



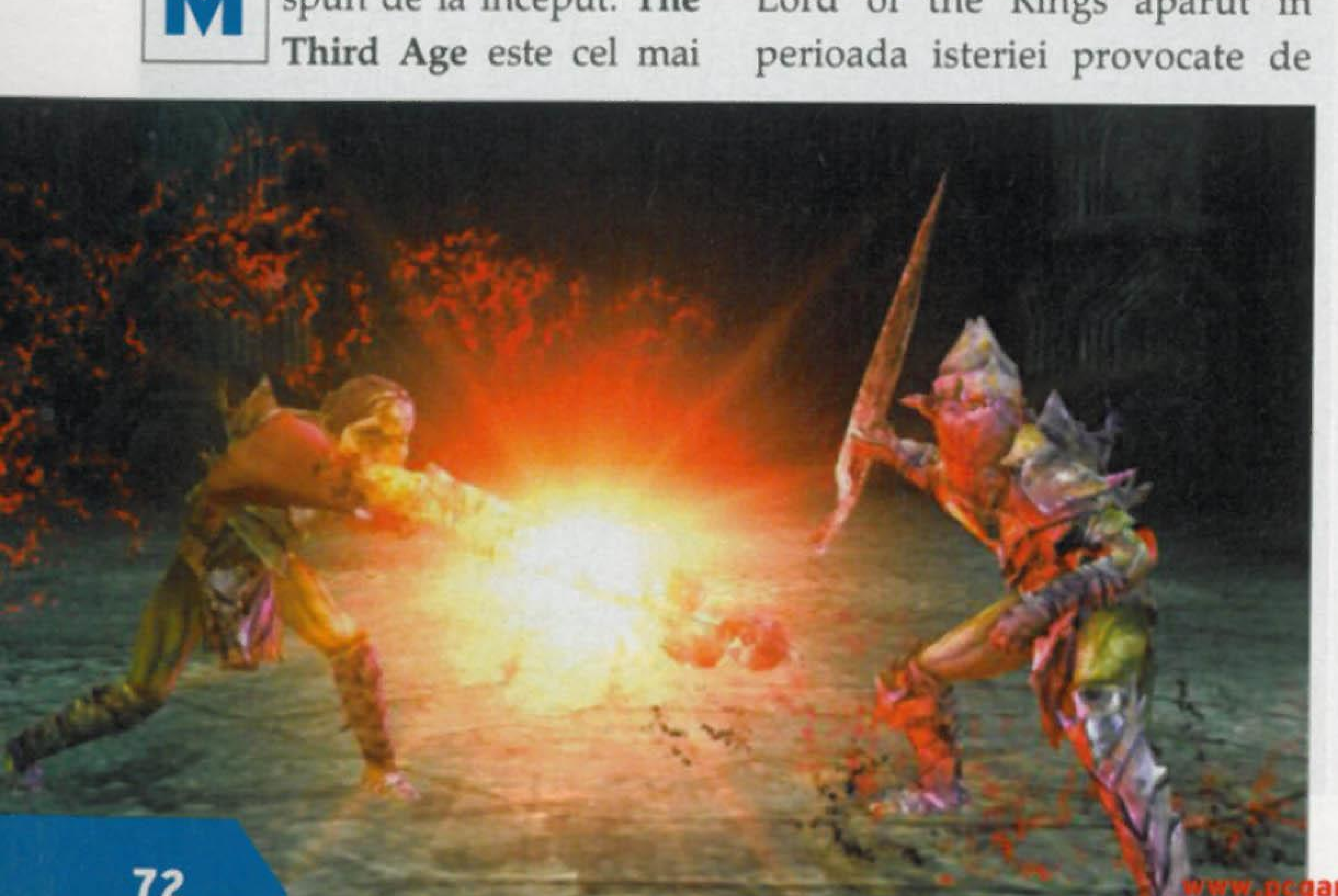




The Lord of the Rings: The Third Age

Un RPG plasat în universul creat de Tolkien şi bazat pe lupte turn based à la Final Fantasy? Da, uite că se poate şi aşa ceva...

Mă gâdilă la deşte să o spun de la început: **The Third Age** este cel mai bun joc bazat pe universul The Lord of the Rings apărut în perioada isteriei provocate de film. Este efectiv, părerea mea! Romanul The Lord of the Rings nu s-a bucurat de succes la mase (ce vremuri!) înainte de apariţia filmului - realizat genial de către Peter Jackson, de altfel. Nici că s-a topit bine inelul în The Return of the King că Electronic Arts şi-a proiectat iute mordoriana-i umbră asupra unei serii de joace concepute pentru PC şi PS2... Dacă tot am ajuns aici, vreau să vă amintesc că aproape toate jocurile aflate sub semnul inelului puterii înşfăcat de EA şi apărute în ultimii doi ani sunt... mediocre. Cred că Peter Jackson ar fi meritat mai mult, că pe Tolkien mai bine-l las să se odihnească în pace! **The Lord of the Rings: The Third Age** merita să fie ceva mai mult decât un simplu hack&slash... De la un cap la altul, jocul se bazează pe filmul lui Peter Jackson, pe acţiunea şi evenimentele petrecute în peliculă. Punct. **The Third Age** îţi ia ochii cu stilul său de RPG, cu siguranţă cel mai indicat pentru o reprezentare video-ludică a lumii medieval-fantasy create de J.R.R. Tolkien. Ei, dar acelaşi **The Third**







Age este un CRPG tradiţional, mai mult asemănător producţiilor japoneze decât celor "occidentale". Universul fantasy occidental este asociat unui concept şi unui gameplay de stampă japoneză, într-o asemenea măsură încât îţi vine să-l numeşti un J-RPG, dată fiind asemănarea cu Maiestatea Sa, **Final Fantasy**. Ideea de combinare a două stiluri diferite face ultima producţie a celor de la Redwood Shores foarte apetisantă; oricum, mult mai apetisantă decât jocurile recente care i-au avut ca protagonişti pe Frodo & Co în aventuri third person bazate pe lupte şi acţiune de mare impact vizual, dar sărace ca Etiopia în conţinut ludic şi inovaţie...

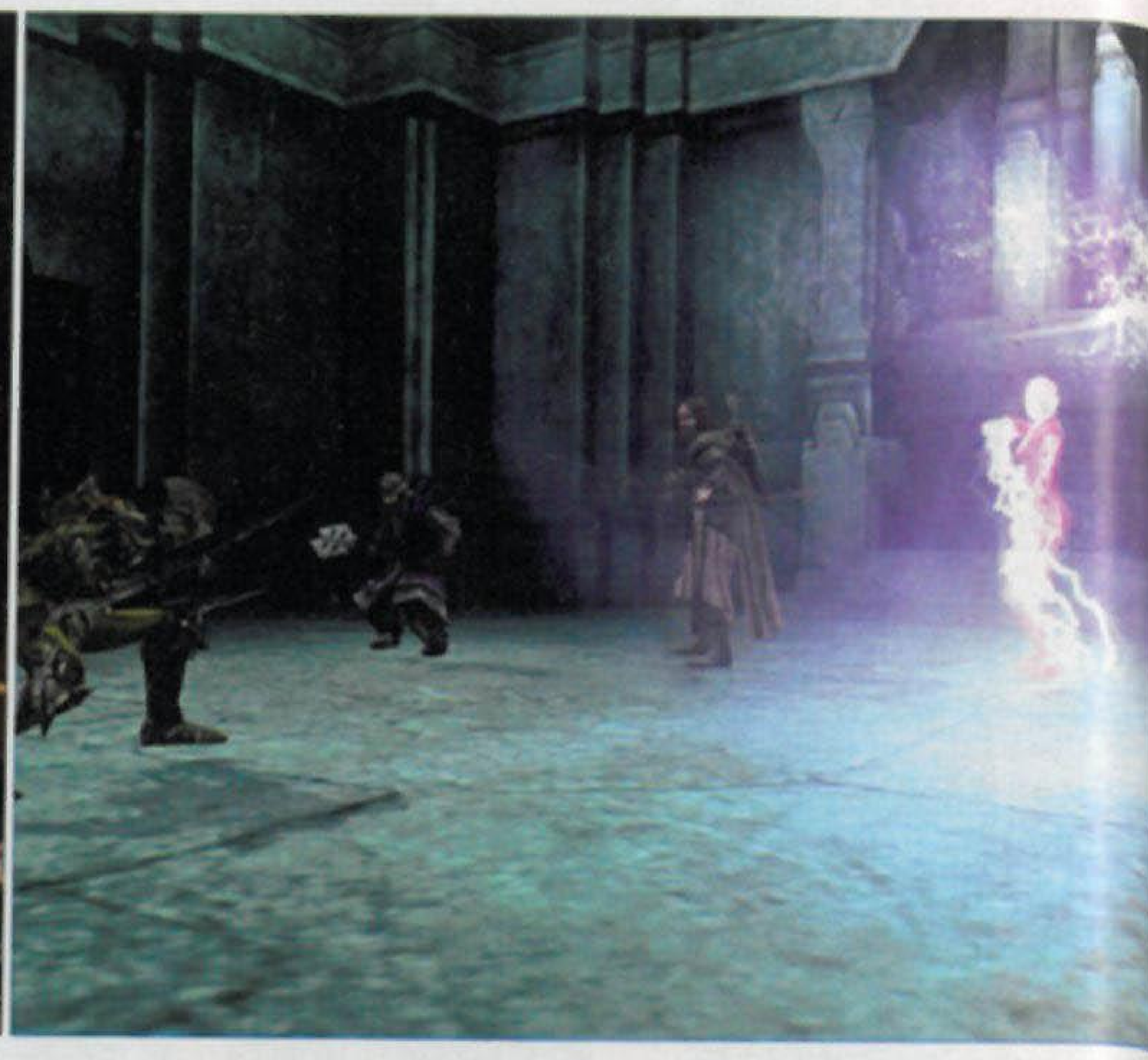
La începutul aventurii, NU îi controlăm pe Frodo, Gandalf, Aragorn, Legolas sau Gimli, ci intram în acţiune cu un tip frumuşel şi dat naibii de macho, pe nume Berethor, care întâmplător este şi mare mahăr al gărzilor din Gondor şi care ţine neapărat să-l întâlnească pe Boromir. Odată ajuns în locul întâlnirii cu Boromir, luptătorul dă naz-în-naz cu nazgulii, din ale căror gheare hulpave este salvat cu tandreţe de frumoasa Idrial, luptătoarea elfă aflată în serviciul madamei Galadriel. Ei, acu-i acu: începe aventura propriu-zisă care ne va aduce în locurile bătute cu paşi mărunţi şi repezi de Fraţia Inelului, dar în care vom vedea complexul evenimentelor dintr-un alt punct de vedere, cel al party-ului nostru. Fiind un CRPG şi aici ne putem forma grupul de camarazi, fiecare dotat cu abilităţi diferite. În sânul party-ului apar Elegost, un ranger din nord, Hadhod din Moria, dwarf-ul "geamăn" al lui Gimli, Morwain şi Eaoden, un raider of the Mark, care face parte din garda regală a Rohanului. După cum vedeţi, din party lipsesc hobbiţii şi magii, dar în ultimul caz puteţi înainta în joc liniştiţi, pentru că Gandalf apare atunci când este cu adevărat nevoie de toiagul lui. După cum spuneam la început, jocul aminteşte puternic de **Final Fantasy**, mai exact de capitolul X al seriei, dar într-o manieră mult simplificată, pentru a fi accesibil celor care nu trăiesc numai cu "pâine şi RPG", fapt care şi limitează acest **The Third Age**. Pe ecran vom vedea un singur personaj care ne reprezintă întreg party-ul în fazele de explorare, pe care măcar îl putem alege noi liber dintre şase fantastici. Ceilalţi se fac vizibili numai în timpul luptelor şi pot şoma chiar mare parte din aventură. Din păcate, respectivele faze de explorare nu sunt la libera alegere, cum ne-am aştepta de la un asemenea gen de joc. Evoluţia aventurii se face într-un mod liniar, cu momente de joc alternate de filmuleţe in-game şi scene din film: primele sunt utile pentru a ne ghida de-a lungul firului epic, ultimele ne trezesc nostalgia filmului, dar pot deveni stresante datorită apariţiei într-o manieră continuă.

În Middle Earth-ul lui **The Third Age** posibilităţile de interacţiune sunt aproape zero. Şi ăsta este păcatul capital al jocului: lipsa absolută de explorare, penuria de oraşe pe care să le poţi vizita, NPC-uri cu care să stai la taifs, cât să-ţi mai tragi sufletul după o luptă aprigă, posibilitatea minimă de a descoperi eventuale sub-quest-uri, adunarea de indicii sau măcar simpla plăcere pe care ţi-o provoacă intrarea într-un han, discuţiile cu diferite personaje... aş, de unde toate plăcerile astea! Longevitatea jocului este una foarte redusă şi gradul de dificultate este undeva la genunchiul greierului, upgrade-ul personajelor fiind şi el destul de simplist. Aceleaşi sub-quest-uri de grădiniţă, pe care nu ai cum să nu le termini din prima, fiind practic corelate cu itinerariul tău; başca, mai sunt şi obligatorii "pe loc", în afara câtorva ocazii.

Ce-ţi mai rămâne după toată amărăciunea şi sărăcia asta? Luptele, ce altceva! Facem câţiva paşi şi ne apare un fel de metronom (de exemplu, ochiul lui Sauron) care ne dă de înţeles că ne paşte o nouă luptă pe măsură ce ne apropiem de un obiectiv, fie el un cufăr pe care salivăm să-l descuiem ori un loc important pentru continuarea aventurii. Odată ajunşi pe scena luptei, apare una dintre cele mai interesante noutăţi ale jocului: introducerea unui mod co-operativ, care ne permite să luptăm cot la cot cu amicii noştri. Trebuie să apeşi tasta "triunghi" în timpul jocului, să selectezi Co-Op pentru a ajunge în această modalitate în doi. În timpul luptelor, cel de-al doilea jucător

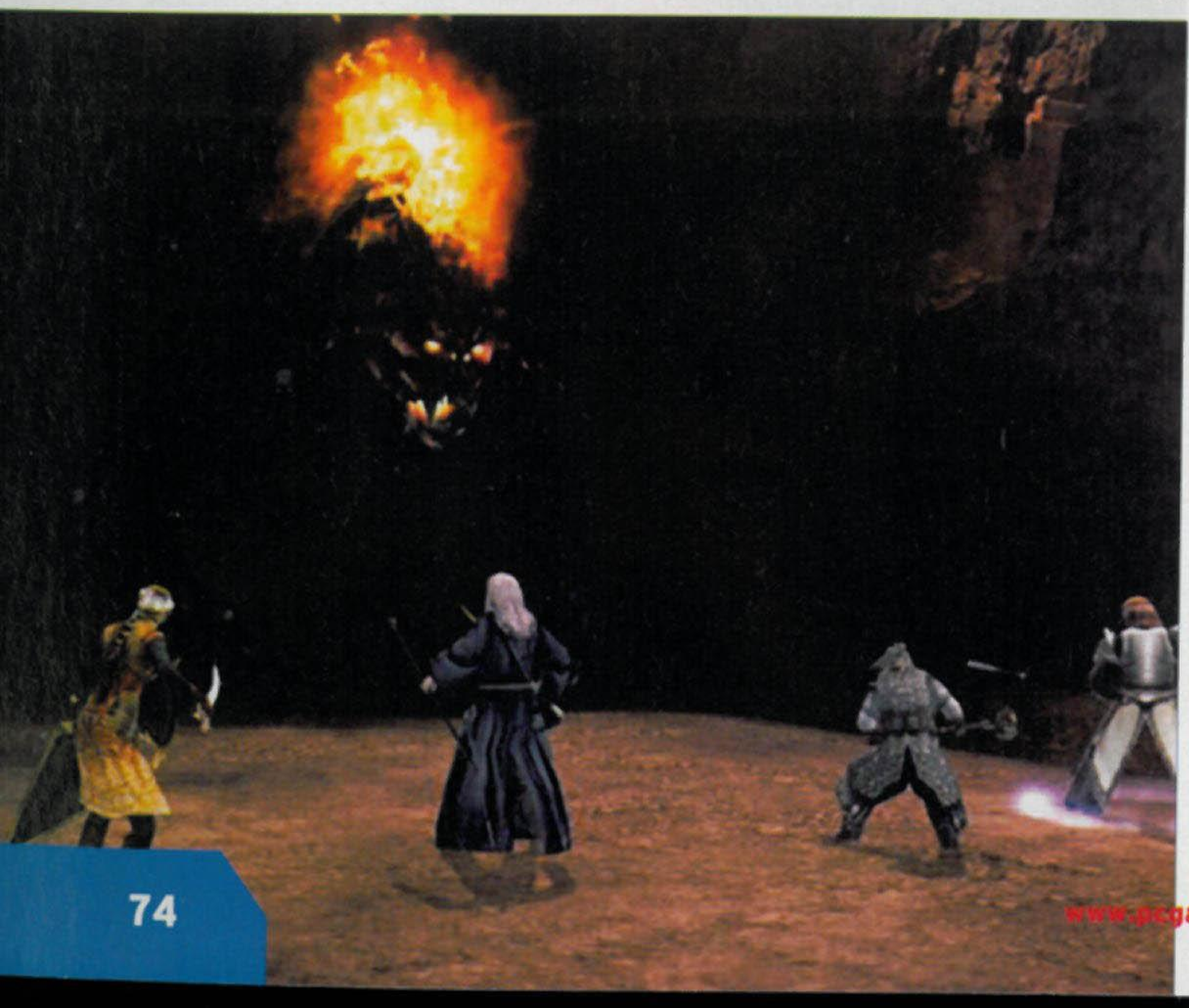






intră în joc şi, chiar dacă nu are acces la inventar, va putea contribui la cauză. În această fază, controlul personajului va alterna între cei doi camarazi de aventură, care vor conduce pe runde un grup de personaje (între care apar Gandalf, Aragorn, Gimli şi Legolas, uniţi ocazional grupului şi care vor fi controlaţi de jucătorul numărul unu. Este distractiv mai ales în momentele în care înfrunţi adversari redutabili (Balrog) şi trebuie să foloseşti o anumită strategie.

Lupta are loc în "dulşili stil clasic" al combat turn based, uăi! Cele trei personaje ale party-ului pot fi substituite de altele rămase în spate, chemându-le printr-o apăsare de tastă (**Final Fantasy X** is the master). Tipurile de atac sunt foarte variate şi spectaculoase şi prezintă o mare parte din tot ce s-a văzut până acum în alte RPG-uri fantasy. Porneşti de la simple lovituri cu spada, securea sau suliţa şi ajungi la lovituri speciale, care provoacă damage serios adversarului. Sau începi cu vrăji şi ajungi la tot soiul de invocaţii de mare efect. În unele lupte este simpatică introducerea unei faze duble de combat, care mai piperează puţin atmosfera. Se poate întâmpla să fii atacat frontal de o hoardă de orci made in Moria şi unii dintre ei – bine plasaţi mai în spate – îţi trimit salve de săgeţi. În aceste cazuri trebuie să foloseşti o tactică bună, prin care să-ţi elimini adversarii îndepărtaţi cu vrăji, în timp ce ceilalţi membri ai party-ului trag clopotele peste restul adversarilor. Sigur că, la finele fiecărei lupte primeşti puncte de experienţă, prin care faci level-up membrilor party-ului. Eh, bine că măcar îţi poţi personaliza (cam cât e negru sub unghie) evoluţia personajelor alegând cutare sau cutare abilitate... Aceleaşi abilităţi ale lui Berethor & Co. pot fi modificate şi prin variate obiecte găsite de-a lungul acţiunii, îndeosebi în cufere. Purtarea acestor obiecte va modifica şi look-ul membrilor party-ului, de exemplu, toate armurile şi coifurile vor fi vizibile pe eroii noştri. Jocul mai prevede şi o modalitate *Evil* care ne permite să jucăm cu unele personaje negative ale sagăi. Totuşi, luptele sunt aceleaşi, dar jucate din pielea adversarilor... vă asigur că până şi "diabolicul" Paul le-a pironit cu nişte priviri în care citeam ceva neliniştitor pentru cei din jur!



Despre grafica jocului ce pot să spun? Excelentă! Din păcate, am ajuns să repet cam des în ultimii doi ani "grafică excelentă" şi foarte rar "gameplay excelent"! Dar asta-i o altă discuţie. Nivelul de detaliu al unor locaţii este uluitor, băieţii de la Redwood Shores merită toate laudele. Aceeaşi grijă maniacală a fost dată şi creării modelelor poligonale a personajelor. Fiecare dintre acestea este foarte bine caracterizat vizual, fie că este vorba despre membrii party-ului, fie despre adversari. Efectele de lumină care însoţesc vrăjile şi invocaţiile sunt minunate, ce mai, plăcerea ochiului tronează! Partea audio este una dintre cele mai plăcute, toată coloana sonoră fiind scoasă din filmele lui Peter Jackson... şi aici cred că orice comentariu este de prisos.

Chiar dacă este mărginit în gameplay, **The Lord of the Rings: The Third Age** nu este este un joc recomandabil celor de vârsta a treia... hop, scuze, de când cu schimbările politice mă gândeam la o pensie frumuşică. Cum aş putea să definesc acest **The Third Age**? Un amestec între RPG-urile de tip japonez, presărat cu ingrediente americane. Prima decepţie: linearitate jocului care-ţi zgândăreşte nervii. Ce-i drept, poţi reveni în locurile deja vizitate, dar nu te poţi bucura de peisaje pentru că nu faci doi paşi şi... iar luptă! Arhitectura locurilor este destul de labirintică şi, repet, dacă sunteţi fani ai explorării vă va pune în alertă glandele sudoripare. Nu pot decât să regret şi o lipsă de inspiraţie în opţiunile de combat, vrăji puţin numeroase şi nu prea originale. Robia filmului salvează însă jocul, graţie unei atmosfere redate excelent.

MOŞ GHERILĂ
cipri@pcgames.ro

Punctaj
LOTR: THE THIRD AGE

PRODUCĂTOR	Redwood Shores Studio
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 42 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

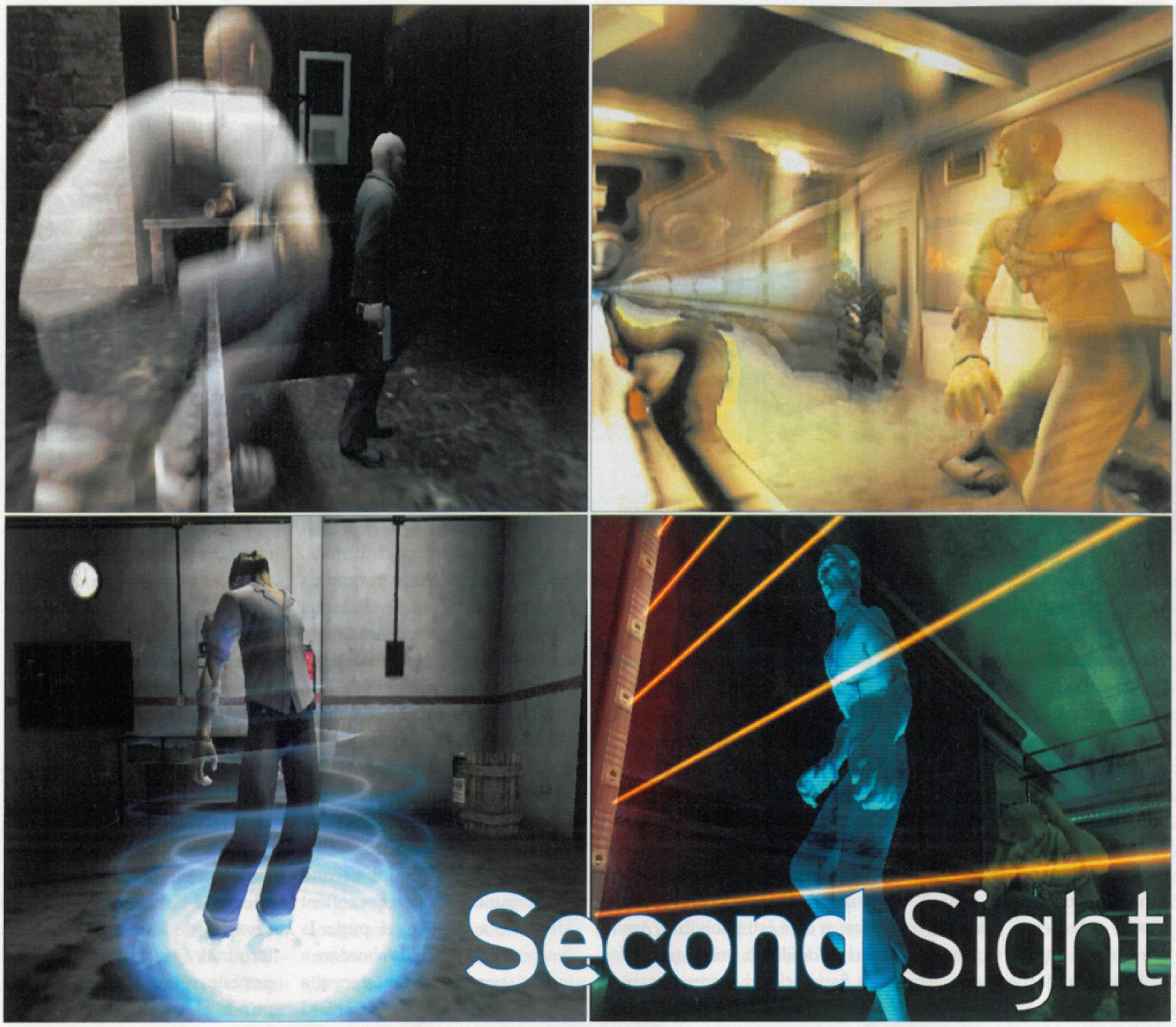
- + sistem de luptă turn based bun
- + sunet şi grafică f. bune
- − libertate de acţiune - zero
- − gestionare sub-questuri - zero

Grafică	87%
Sunet	89%
Gameplay	75%
Atmosferă	67%
Multiplayer	84%

80%

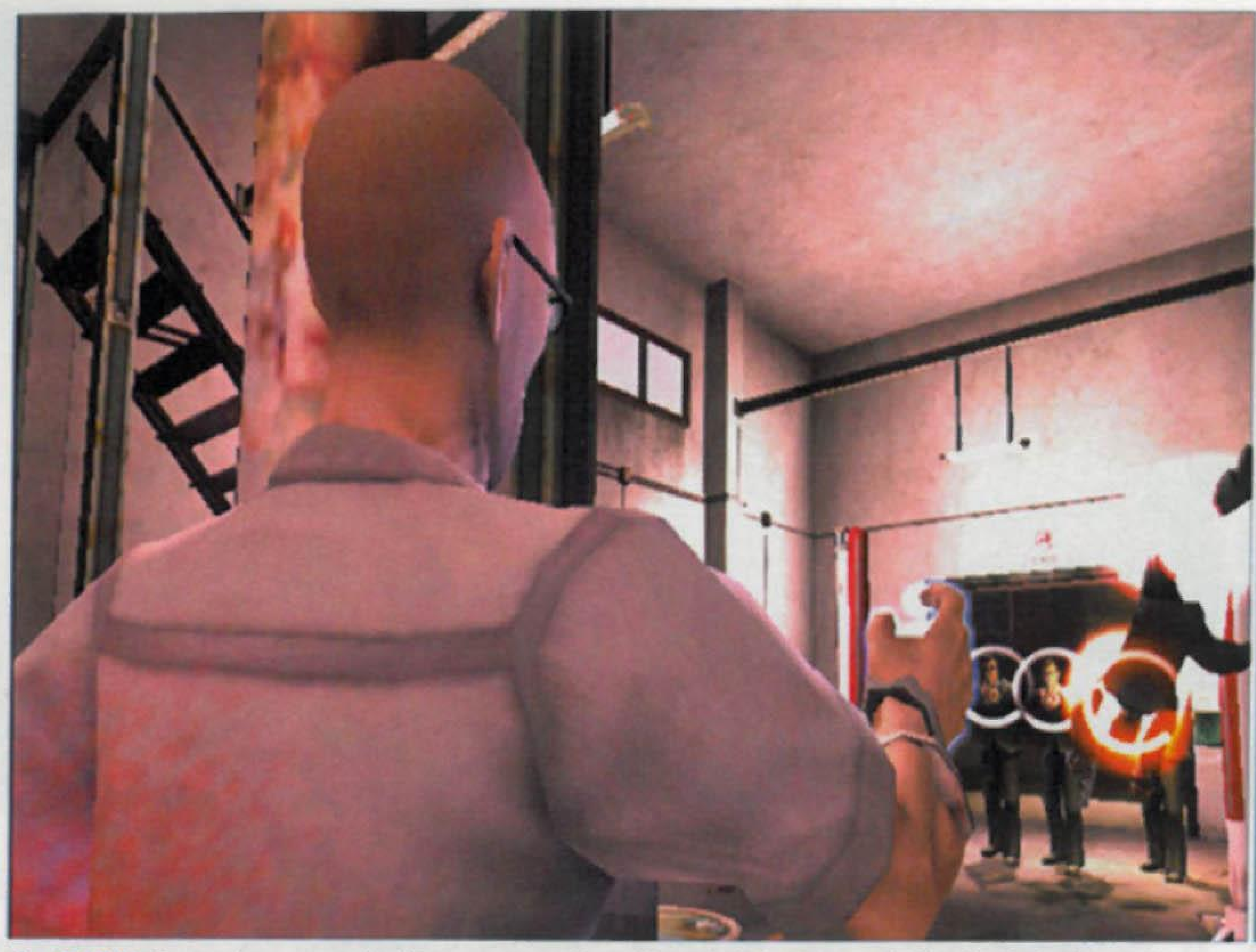
SISTEM VIDEO: PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FINAL FANTASY X



Second Sight

Mă doare capul. Îngrozitor cum mă doare capul. Başca, mai am şi nişte ameţeli... stai puţin... aseară... nu, n-am fost nici la birt, nici la festivalul ţuicii/vinului/berii! De unde vin? Încotro mă îndrept? Care-i sensul existenţei? $E=mc^2$? Fir-ar să fie, parcă nici nu mai ştiu cum mă cheamă. Ce-i cu locul ăsta? Camera asta... cum oi fi ajuns aici?! Uuuf, de-aş găsi o aspirină sau măcar un paracetamol sinus... cosinus... anus, ce-o fi, numai sa-mi treacă emigrena asta odată, că nici nu mai vorbesc corect gramatical de atâta durere. Ooof, viaţa mea... **Aaargh, ce-i cu vocile astea? Încep să aud voci ciudate, ale căror meandre concrete mi se preling printre neuroni... Ia să mă gândesc la ceva frumos, ceva idilic. Ha, parcă s-a mişcat masa, ba nu, scaunul... sau... s-a deschis uşa! Să vedem, oare ce mă aşteaptă dincolo?**



GATA! Poza de grup a ieşit rupere... vă rugăm să folosiţi serviciile Kodak şi pe viitor



AAAAH, IAR MANELE! Las' că vă arăt eu vouă ce înseamnă să-ţi toace cineva creierii!

Îţi spun eu amice: te aşteaptă jocurile minţii şi acu' vreau să te văd; te mai descurci ca la joacele video, au ba?!? De ceva vreme, industria jocurilor şi-a aţintit privirea asupra puterilor extrasenzoriale aşa că, vrem nu vrem, trebuie să ne exercităm aceste capacităţi şi în jocuri. Noul titlu de la Free Radicals este unul dintre acestea: un fel de conglomerat de idei vechi şi noi care, puse cap la cap au ambiţii cât caru'. **Second Sight** vrea să aducă un suflu nou în genul action-stealth, dând o atenţie deosebită dezvoltării story-ului şi acţiunii variate.

Începutul jocului este unul dintre cele mai ciudate: porneşti într-un first person confuz, haotic chiar. Vezi o figură neclară, un poliţist, parcă, apoi un doctor aplecat asupra ta în nobila intenţie (cel puţin asta speri!) de a te vindeca. Vindecare? De ce? Repede înţelegi că nu te găseşti în acea instituţie neplăcut mirositoare ca să-i dai plicul cu euroi medicului, pentru cine ştie ce tratament, ci taman tu ai fost ales ca subiect pentru tot soiul de experimente oculte. Bun. Te trezeşti legat de un pat, după care se întâmplă ceva deosebit: simţi o putere fenomenală izvorând din corpul tău; o forţă teribilă te împinge să rupi legăturile metalice cu care eşti imobilizat. Amintiri îţi defilează prin faţa ochilor, ai flashback-uri succesive care îţi dezvăluie noi detalii. Ideea programatorilor de a divide jocul este genială: la început, te afli în prezent, plin de cicatrice şi bandaje, descoperindu-ţi în continuu puteri paranormale. Apoi, faci o întoarcere în timp cu şase luni şi te trezeşti în toiul unei operaţiuni militare... Aşadar, te regăseşti în prezent, în care îţi pui în practică puterile psihice precum telekinezia, proiecţia mentală a propriului corp şi posibilitatea de a-ţi regenera sănătatea; pe urmă, faci un pas înapoi în timp şi înveţi să foloseşti o mare varietate de arme şi tactici stealth.

Structurat pe misiuni, **Second Sight** pune în valoare excelent ideea de a divide, cel puţin la început două tipuri de abordare a jocului, pentru a le amesteca şi a ne da după aceea stăpânirea completă a propriului alter ego.

Nivelurile jocului ne oferă misiuni în care trebuie să evadăm dintr-o clădire plină până la nesimţire de gardieni, sau ni se cere să ne furişăm cu dibăcie în diferite clădiri, sau să avansăm între două puncte kilărind toţi adversarii care ne abat calea. Sistemul de control - foarte important în contextul general al jocului - este excelent şi, graţie unor idei foarte bine implementate, reuşeşte întotdeauna să fie eficace. Păcat că tasta destinată diferitelor acţiuni speciale are o optimizare proastă: este o adevărată tortură să te agheţi de ceva sau să mergi către un terminal, aceste acţiuni fiind posibile numai într-un anumit punct al nivelului. Ar fi fost perfect dacă zona de interacţiune era mărită, pentru a se





îmbunătăţi accesul. În rest, Free Radicals şi-au făcut bine job-ul, oferindu-ne mai multe soluţii pentru a ne îndulci pasajele mai dificile ale jocului. În acest sens, avem la dispoziţie un lock on cu care putem înşfăca obiecte sau persoane şi care, în faza de miră, va ţinti exact pieptul adversarului pentru a-ţi lăsa apoi ţie plăcerea de a focaliza punctul preferat... în speţă, ţeasta acestuia! Ne putem ascunde după diferite obiecte, pentru a ţâşni apoi din spatele acestora şi deschide foc de voie, fără să ne pierdem însă poziţia, în care putem reintra odată ce apăsăm tasta consacrată funcţiei respective. În ceea ce priveşte designul de nivel, producătorii britanici au exploatat până-n măduvă orice posibilitate dată de factorul psi al protagonistului, proiectând o mare varietate de situaţii în care îţi poţi da frâu liber fanteziei paranormale. De exemplu, graţie telekineziei reuşim să interacţionăm cu mecanisme altfel imposibil de atins, precum telecamere care trebuie dezactivate sau butoane plasate în locuri complet inaccesibile. Dacă mai amintesc şi facultatea de a ne dedubla prezenţa fizică, pe care o putem folosi din plin, vă daţi seama ce paletă largă de posibilităţi vă aşteaptă în acest joc! Păcat că această abundenţă de idei este de multe ori umbrită de o lăbărţare excesivă a unor niveluri, lăsate de izbelişte, fără să avem posibilitatea de a viziona bine o hartă, acestea fiind prea labirintice: de neînţeles.



UITE CE TRANSPARENT m-am făcut! Hmm, oare dacă pun degetul pe buton mi se întâmplă ceva?

Şi veştile rele nu se termină aici! AI-ul advers este prost ca noaptea în unele momente ale jocului, unii gardieni făcând figură de manechine imbecile.

Nici la nivel tehnic, jocul nu excelează, din contra, are chiar serioase lacune în termeni de engine grafic. Îndeosebi unele locaţii au texturi repetitive şi cu un nivel de detaliu scăzut, ceea ce întunecă frumuseţea modelelor poligonale, care sunt foarte bine realizate şi excelent animate. Efectele de lumină sunt însă superbe şi fizica este foarte bună. **Second Sight** nu excelează nici la capitolul sunete: pe româneşte este nici prea-prea, nici foarte-foarte! Temele muzicale sunt bine adaptate acţiunii şi nu ajung să fie plictisitoare niciodată.

Care este prima idee care-mi vine în minte ca o concluzie despre acest Second Sight? Cine are bătrâni pe-acasă, să-i ţină! În joc se simte din prima experienţa producătorilor, faptul că băieţii sunt în domeniu de ani întregi. Jocul britişilor de la Free Radicals uimeşte prin modul în care este concepută povestea, ce nu devine niciodată banală, la care se adaugă un gameplay pe alocuri genial. Păcat de realizarea tehnică defectuoasă, uneori şi de AI-ul la nivel de incubator galinaceu. Eh, cum vedeţi paharul? Pe jumătate plin sau pe jumătate gol? În cazul lui **Second Sight**, prefer prima variantă, chiar dacă băutura îmi lasă un gust cam amar! În fond, joculeţul se adresează fanilor genului, celor care apreciază un story beton sau, pur şi simplu, celor care au găsit în paranormal o fascinaţie.

MOŞ GHERILĂ
cipri@pcgames.ro





Punctaj
SECOND SIGHT

PRODUCĂTOR	Free Radicals
PUBLISHER	Codemasters
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 45 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

- + story foarte bun
- + sistem de control bun
- + elemente bine implementate
- − AI abia perceptibil
- − destul de haotic uneori

Grafică	*81%*
Sunet	*83%*
Gameplay	*88%*
Atmosferă	*92%*
Multiplayer	*-%*

86%

SISTEM VIDEO — *PAL*

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE SUFFERING
RED DEAD REVOLVER

Enzo Ferrari Wireless



Volanele şi tehnologia wireless sunt două lucruri pe care rareori le găsim ambalate în aceeaşi cutie; iar când pe acea cutie mai e aplicată şi ştampila celor de la Ferrari, ar trebui să însemne că avem de-a face cu o unealtă demnă de a fi proptită pe biroul oricărui vitezoman domestic

Despre monstrul roşu pe patru roţi cunoscut sub numele de Enzo Ferrari (F60) s-ar putea scrie pagini întregi de elogii inginereşti. Bazându-se pe tehnologia folosită în cursele de Formula 1, Enzo-ul a fost conceput din start ca o maşină de stradă... deşi, sincer să fiu, habar n-am la ce fel de stradă se gândeau maiştrii de la Ferrari atunci când au proiectat-o! Ajunge să spun că preţul unui exemplar se învârte pe la ameţitoarea sumă de 1 milion de lire sterline, pentru a-ţi da seama că nu vei vedea prea curând o asemenea minunăţie defilând pe strada prăfuită din faţa blocului. Tot ce poţi face în condiţiile actuale de piaţă e să-ţi cumperi un volan şi să speri ca cineva, cândva, să scoată un joc dedicat maşinilor Ferrari care să rivalizeze cu excelentul **NFS: Porsche Unleashed**. Iar, cu un drum, de ce să nu optezi chiar pentru un volan Ferrari, nu-i aşa?

Hmm... poate că logica mea e totuşi cam şubredă la ora asta. Decât să aştepţi un titlu care nici măcar nu a fost zvonit încă, hai mai bine să vedem care-i mişcarea cu jocurile de curse actuale, în combinaţie cu primul volan wireless lansat sub licenţa oficială Ferrari. Aşa cum îi sugerează şi numele, modelul Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless e o replică fidelă a volanului regăsit la bordul unui F60 real, cu tot ce implică asta – şi anume textura cauciucată de pe laturi, clapele din spatele volanului sau butoanele frontale dispuse în formă de V, spre baza sa. În total, acesta dispune de nouă butoane funcţionale (unul fiind cel de Reset), un D-pad opt-direcţional, patru clape plasate la îndemână pe spatele volanului (două pentru schimbarea vitezei, şi două progresive pentru acceleraţie / frână) şi desigur un set de pedale, care se comportă foarte bine. Volanul se fixează uşor pe birou cu ajutorul unei cleme, la nevoie putând fi sprijinit şi pe picioare, iar montarea şi instalarea sa nu ridică absolut nici o problemă. Fiind alimentat cu doar patru baterii subţirele, suportul force-feedback iese automat din calcul, aşa că în final rămâi cu un volan simplu, elegant şi comod... la o primă vedere.

Fără să mai stau pe gânduri, l-am inaugurat cu bunul şi bătrânul **NFS: Porsche Unleased**. Din diverse motive, jocul nu mi-a permis o setare corectă a clapelor de





CIPRI, nu te mai iau în viața mea cu mine în curse și, nu, lasă leveieru' ăla în pace!

FERRARI, SIGLA GALBENĂ, cazzo, che sono forte! Să văd, mai am mărunt de benzină?





Gear Up / Down, așa încât rolul schimbătorului de viteze a fost preluat de cele două butoane aflate pe marginea cauciucată. Implicit, a trebuit să asociez celelalte funcții (camera, lights, look back, respawn etc) butoanelor tot mai îndepărtate de zona de priză, iar după câteva curse a devenit evident faptul că plasarea acestora nu e tocmai ergonomică. Fără să-mi ridic mâinile dintr-o poziție optimă, cu degetele mele de prichindel ajungeam comod doar la patru din cele opt butoane funcționale, ultimele două de jos fiindu-mi practic imposibil să le apăs și, în același timp, să mai stau cu ochii și pe traficul neiertător care se derula rapid pe monitor. O plasare a lor pe spatele zonei de priză ar fi fost o adevărată binecuvântare. Dar deh – dacă așa-i volanul și în realitate, cine mi-s io să comentez?

În afară de asta, singura problemă pe care am mai remarcat-o cât timp am jucat **NFS: Porsche** s-a manifestat prin pierderea ocazională a răspunsului din partea pedalelor, între curse. Din fericire, asta nu mi s-a întâmplat decât foarte rar, problema putând fi remediată simplu prin "stingerea" volanului și repornirea sa. Cât despre controlul efectiv al vitezei și direcției, jocul mi s-a părut că răspunde suficient de rapid la apăsarea pedalelor sau smucirea volanului – spre deosebire de alte câteva titluri testate ulterior.

Al doilea pe listă a fost **Richard Burns Rally**. Aici am putut deja să pun în funcțiune și clapele posterioare, pentru schimbarea vitezei, iar în ansamblu controlul mi s-a părut destul de bun. Mai greu a fost până m-am obișnuit cu mișcarea lungă a clapelor pe care trebuia să apăs mult și bine, până să aud "clic-ul" apoteotic de schimbare a vitezei. Au urmat apoi **Colin McRae Rally 2005** (cu al său răspuns extrem de târziu la viraje) și **NFS: Underground 2** (idem), care mi-au dat de înțeles că tastatura va rămâne și de aici înainte alegerea ideală pentru multe jocuri "cool"... vorba vine. După un **Xpand Rally** rezonabil, ultima revelație am avut-o odată cu sosirea lui **FlatOut** – frumoasa surpriză scandinavă de la finele lui 2004. De-a lungul curselor sale nebune, volanul a rezistat eroic în fața controlului alert și a smucirilor disperate, având până la o urmă o comportare exemplară, pentru un asemenea joc "neserios". Așadar, acolo unde producătorii au depus un efort suplimentar pentru mulțumirea posesorilor de volane (vezi **NFS: Porsche**, **Richard Burns Rally** sau **FlatOut**), Enzo Ferrari Wireless și-a făcut treaba cu stoicism, chiar și în lipsa efectelor de force-feedback.

În încheiere, a mai rămas să precizez doar că amatorii de multiplayer în split-screen vor putea conecta simultan două asemenea volane la un calculator, eliminând astfel agasantele blocaje de tastatură. Iar acum... 'oy, care mi-ai luat bateriile!?

HOBBIT TORRENT
serban@pcgames.ro



Punctaj
ENZO FERRARI WIRELES
82%

PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREȚ	CCA. 65 euro

PRO & CONTRA

- (+) ideal pentru gamerii comozi
- (+) libertatea de mișcare pe care o oferă
- (+) unele butoane sunt greu accesibile
- (−) lipsa unui software de calibrare

CONCLUZIE:
Comoditatea oferită de modelul Enzo Ferrari Wireless, dar și neajunsurile sale ergonomice, îl recomandă mai ales șoferilor virtuali ocazionali, pentru care efectele de force-feedback și obținerea unor timpi-record nu sunt criterii de căpătâi la alegerea unui volan.



Top Gun Afterburner II

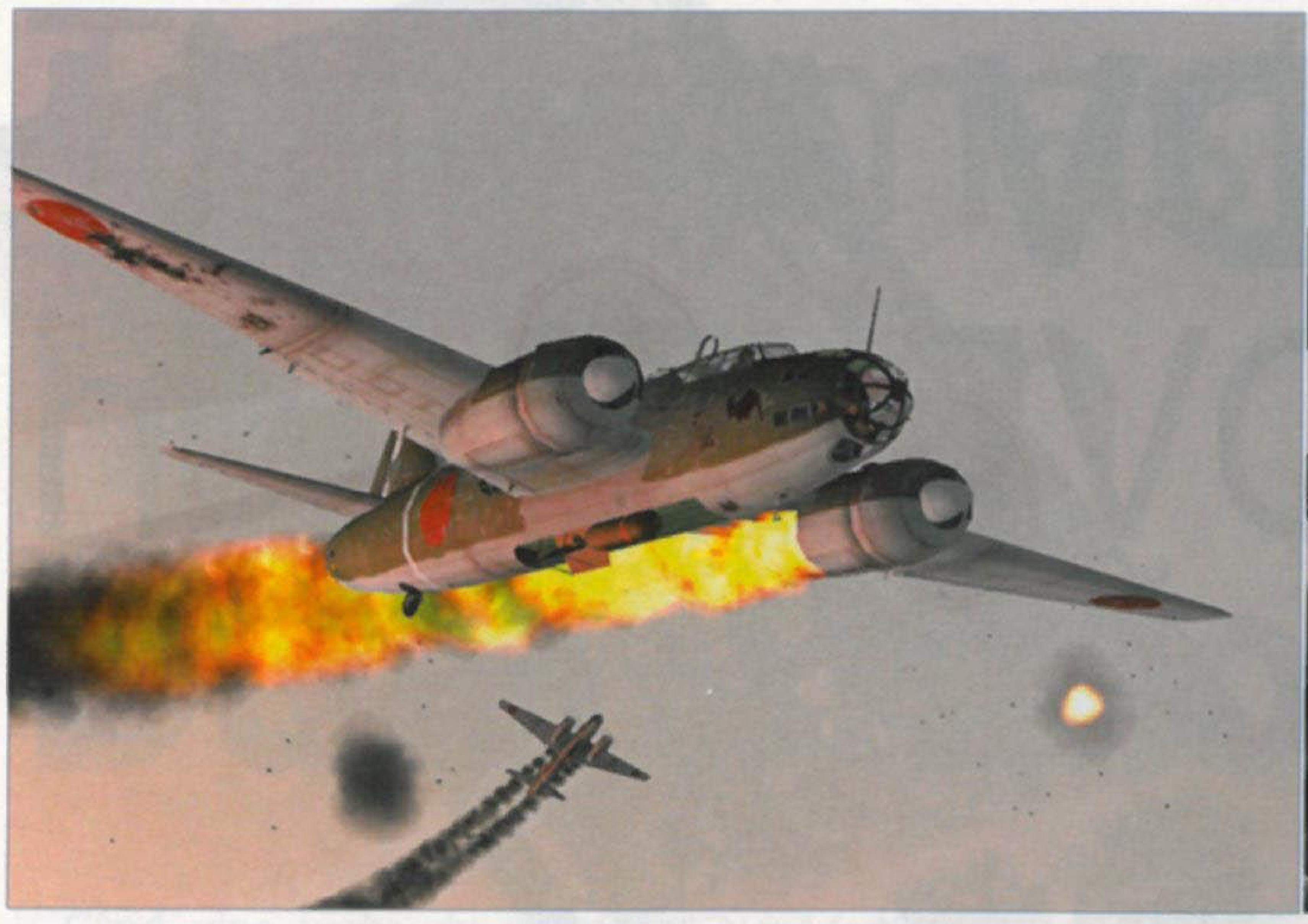
Întâmplarea a făcut ca joystick-ul Top Gun Afterburner II să ajungă în brațele noastre deodată cu celălalt periferic Thrustmaster testat luna aceasta, deși modelul fusese lansat inițial prin 2001. **Profitând de ocazie, am pus mâna pe el și l-am trecut printr-un tur de forță aviatic, cu două simulatoare zdravene.**

Ce rost are să mai prezentăm un joystick care a apărut cu mai bine de trei ani în urmă? Păi... cum s-ar zice pe la noi prin Anglofonia, what you get is what you test". Și-n plus, de ce nu? În ciuda vârstei, acesta rămâne totuși unul dintre cele mai bune exemplare din specia sa pe cale de dispariție – cea a joystick-urilor lipsite de force-feedback. Din fericire, acesta e singurul neajuns care i se poate reproșa modelului Top Gun Afterburner II al producătorului Thrustmaster, fiind blagoslovit în rest cu o funcționalitate și un design de toată frumusețea, oferind totodată posibilitatea de ajustare fină a rezistenței manetei.

Dar să încep cu începutul. Deschid cutia, scotocesc înăuntru și scot la lumină una bucată "obiectul muncii", una bucată "piesă-minune" (despre care m-am dumirit mai târziu la ce folosește), una bucată manual de instalare rapidă și tot felul de cartoane și pungi aferente. CD-ul se rătăcise probabil pe undeva prin redacție, însă n-am avut nevoie de el: instalarea sub Windows a controller-ului a decurs automat, odată înfipt în portul USB, iar ultima versiune a programului Thrustmapper (recomandat în manual) a trebuit descărcată oricum de pe site-ul oficial. Utilitarul cu pricina permite nu doar calibrarea unei mulțimi de controllere marca Thrustmaster, ci









şi salvarea mai multor configuraţii, pentru diverse jocuri. E foarte bun dacă ai hard-ul plin de simulatoare, în caz contrar însă ... cel mult opţional.

Încă de la prima atingere, joystick-ul se remarcă printr-o comoditate desăvârşită: profilul său ergonomic, împreună cu stratul fin cauciucat de pe manetă şi throttle asigură o priză bună, iar mâna dreaptă se poate odihni lejer pe "gulerul" dinspre baza manetei. Toate cele opt butoane programabile sunt dispuse cât se poate de intuitiv şi, chiar dacă unele sunt mai puţin vizibile (pentru un ochi neavizat), fii sigur că le vei pipăi din prima, odată strâns în mâini obiectul muncii. Mai precis, patru dintre ele sunt grupate în vârful manetei, iar celelalte pe lateralul şi pe spatele throttle-ului. Tot în vârful manetei se mai află şi hat-ul opt-direcţional, aderent şi uşor de manevrat în timpul zborului, dacă vrei să arunci o privire prin cabină sau peste instrumentele de zbor de la bordul (aero)navei. În fine, joystick-ul în sine mai poate fi folosit şi pe post de rudder, prin răsucire sau funcţia respectivă poate fi lăsată în grija clapei special amplasată pe spatele throttle-ului.

În funcţie de preferinţă (ori de harababura de pe birou), se poate economisi o grămadă de spaţiu printr-o operaţie banală de detaşare a întregului throttle şi, eventual, completarea părţii rămase cu piesa-minune de care pomeneam mai devreme. Cu sau fără throttle, toată tărăşenia e suficient de grea încât să nu aibă nevoie de ventuze pentru fixarea pe birou. Iar, la o adică, cel mai bine e să ţi-o propteşti în aceeaşi poziţie pe care o adoptă şi piloţii adevăraţi; adică între picioare. Feeling garantat! Numai să nu te gândeşti la prostii, că pe urmă te trezeşti cu capul în iarbă, ascultând un concert în S.O.S. major.

Bon, ce-ar mai fi... Nimic? Păi atunci să trecem la joacă! Am încercat doar două simulatoare în compania acestui joystick, presupunând că sunt suficient de reprezentative: **Pacific Fighters** şi **Lock On: Modern Air Combat**. Primul, aşa cum a ieşit de la tac'su **IL-2 Sturmovik** – sensibil de mama focului, mai ceva ca un june în pragul adolescenţei. Iar cel de-al doilea – absolut bestial, îndeosebi pentru un amator ocazional al simulatoarelor de zbor moderne, ca subsemnatul.

Cu **Pacific Fighters** n-am pierdut foarte mult timp, din moment ce nu mă aflam într-o dispoziţie suficient de masochistă; dar mi-am dat seama cam care-i mişcarea, din două decolări şi trei prăbuşiri. Avioanele japoneze au răspuns bine la comenzi, iar atunci când "îndemânarea" mea nu mai făcea faţă situaţiei, intram într-o vrie mai mult sau mai puţin voluntară şi executam o manevră de kamikazele spre cel mai apropiat portavion. Care... mă rog, se întâmpla să fie de obicei chiar al meu. În orice caz, nota zece pentru impresia artistică, thank you very much.

În **Lock On**, treburile au luat apoi o turnură extrem de favorabilă, deşi eram practic la prima mea întâlnire serioasă cu acest joc (îl mai încercasem cândva cu mouse-ul şi tastatura, dar... dezastru). Ansamblul Thrustmaster şi-a dovedit aici adevărata valoare, permiţându-mi un control foarte precis al vitezei, reacţii prompte şi, implicit, executarea unor manevre mult mai îndrăzneţe; non-sinucigaşe, de data asta.

Concluzia e aşadar cât se poate de clară: Top Gun Afterburner II e un joystick foarte bun, cu un design elegant şi căruia nu-i mai lipseşte decât suportul force-feedback. Pentru cei care au neapărată nevoie de aşa ceva, oferta Thrustmaster include şi un model cvasi-identic, numit Top Gun Afterburner FF. Costă cu vreun milion mai mult, dar eu zic că merită diferenţa.

HOBBIT TORRENT
serban@pcgames.ro



Punctaj
TOP GUN AFTERBURNER 2 **86%**

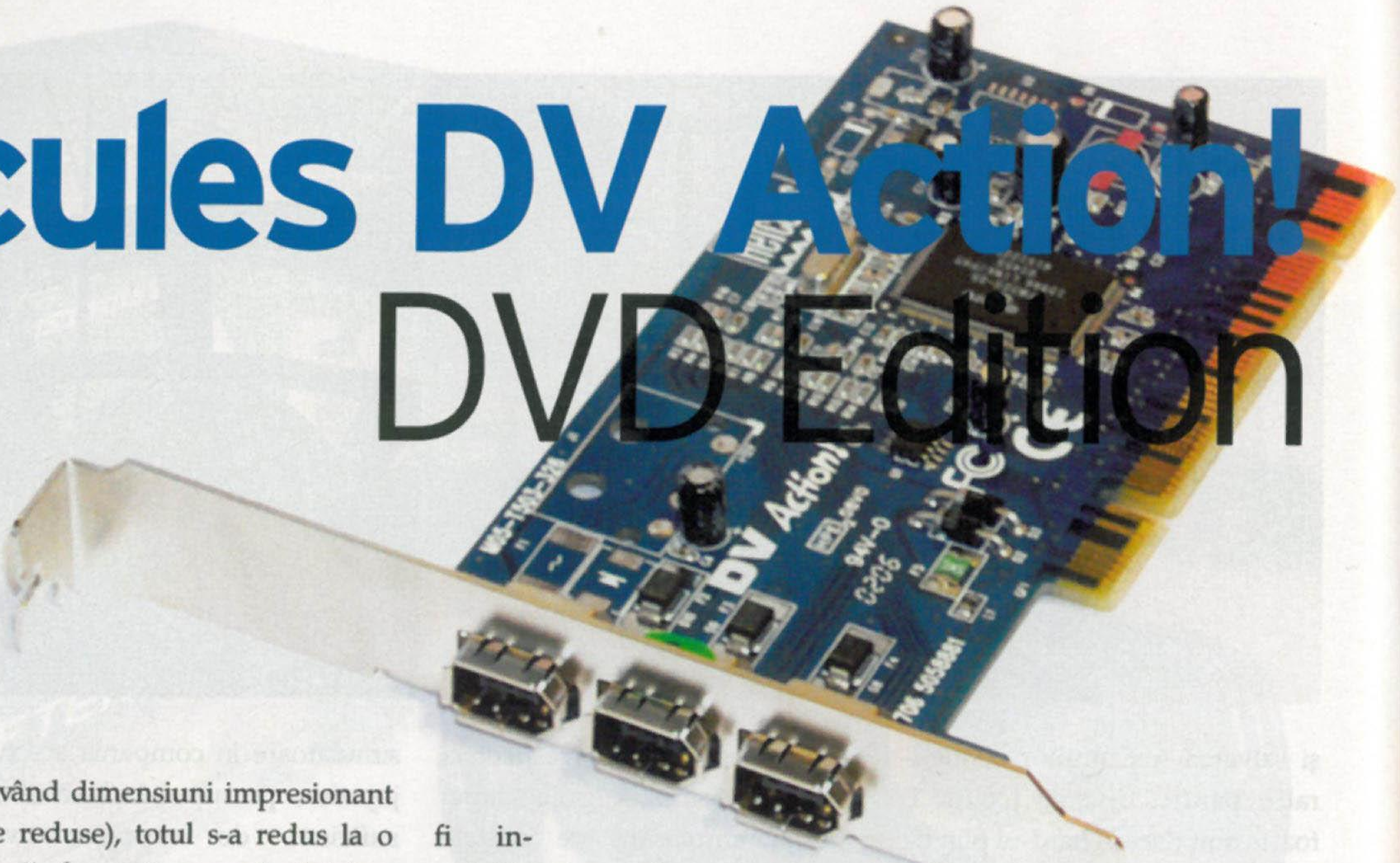
PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	CCA. 40 euro

PRO & CONTRA

- (+) design şi funcţionalitate de top
- (+) throttle detaşabil şi rezistenţă ajustabilă
- (−) lipsa suportului force-feedback

CONCLUZIE:
Joystick-ul se poate lăuda cu o mulţime de calităţi şi doar cu un singur defect: lipsa motoraşelor de Force Feedback. Deşi... aceasta e mai degrabă o specificaţie tehnică, din moment ce există şi o alternativă cu FF aproape identică.

Hercules DV Action!
DVD Edition



O dată cu răspândirea înregistrării digitale a imaginilor, indiferent că e vorba de camere foto sau camere video, a crescut cererea pentru o soluţie de editare video digitală fiabilă şi cât mai uşor de folosit. Hercules a intrat în această competiţie cu un nou produs: placa de captură şi editare video DV Action! DVD Edition. Prin ce diferă această placă de cea care a fost prezentată anterior în revistă? Simplu! Răspunzând la cererea utilizatorilor, producătorii şi-au îndreptat atenţia şi spre tehnologia DVD, noua placă depăşind deja învechitul standard al CD-urilor.

Primul lucru care atrage atenţia la DV Action! este uşurinţa cu care poate fi folosit. Cele trei porturi firewire asigură capturarea comodă atât a imaginilor aflate în mişcare, cât şi a celor statice. Odată instalată placa PCI (având dimensiuni impresionant de reduse), totul s-a redus la o joacă de copii gen plug'n'play. Una dintre cele mai practice trăsături ale tehnologiei firewire este faptul că te lasă să controlezi camera direct de pe calculator, fiind necesară doar instalarea software-ului adecvat. Posibilitatea funcţionării playback prin această metodă ne-a uşurat considerabil viaţa, scutindu-ne de drumuri inutile între cele două aparate.

Mai toate programele necesare folosirii eficiente a plăcii au fost incluse în pachet. Astfel, în funcţie de tipul unităţii optice din calculator, CD-writter sau DVD-writter, fişierele video captate pot fi inscripţionate sub formă de VCD (Video CD) sau DVD. Programul inclus pe CD-ul cu drivere permite captarea imaginilor în format MPEG 2, astfel având posibilitatea de a obţine framerate-uri decente (circa 25 fps) în standardul PAL.

Singura problemă majoră e că placa, în afară de cele trei porturi firewire, nu dispune de vreo ieşire sau intrare. Aşadar, singura posibilitate de a-l conecta, de exemplu, la video player sau DVD player, este prin intermediul camerei video, folosind ieşirea acesteia (nu prea cred ca vreunul să aibă acasă VCR cu port firewire). Acesta, din păcate, atrage după sine complicaţii nedorite.

O bulină roşie este însă faptul că, încercat cu o groază de tipuri de camere video, n-a apărut nici un fel de incompatibilitate. Editarea filmelor capturate se poate realiza cu Ulead Video Studio care, de asemenea, a fost inclus în pachet. Cei care se simt mai bine folosind Windows Movie MAker se vor bucura să audă că placa este compatibilă şi cu acest program.

DV Action! DVD Edition este o palcă de captură extrem de uşor de folosit, cu ajutorul căreia se pot realiza home videos în doar câteva clipe.

GAMES BOND

jacint@pcgames.ro



Punctaj DV ACTION! DVD ED. **85%**

PRODUCĂTOR	Hercules
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	CCA. 100 euro

PRO & CONTRA

- extrem de uşor de folosit
- software-ul necesar inclus
- suport DVD
- nu se poate conecta direct la VCR sau DVD-player

CONCLUZIE:
Datorită facilităţilor oferite, uşurinţei folosirii şi preţului nu foarte ridicat, DV Action! DVD Edition este un produs demn de luat în considerare la întocmirea listei de upgrade a calculatorului.

Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3



Când vine vorba de jocuri Arcade, de jocuri de curse sau de simulatoare de avioane, parcă tastura şi mouse-ul nu mai sunt de ajuns. Fără un joystick sau un gamepad adecvat, controlul se poate dovedi mult prea anevoios. Iar la unele jocuri ca **Prince of Persia: Warrior Within** sau **Legacy of Kain: Defiance**, prezenţa unui gamepad devine obligatorie. În asemenea momente ar fi bine să ai la îndemână un Firestorm Dual Analog 3. Acesta este uşor de folosit datorită suportului USB, iar graţie design-ului asemănător cu gamepad-ul de la Playstation 2 este şi foarte confortabil.

După conectarea la PC, Windows-ul recunoaşte automat gamepad-ul fără a mai fi necesară instalarea vreunui driver. Din această cauză, pachetul nici nu conţine vreun CD sau vreo dischetă. Totuşi, cei care sunt mai pretenţioşi, pot descărca de pe site-ul oficial (www.thrustmaster .com) al producătorului un utilitar care permite salvarea diferitelor configuraţii pentru fiecare joc în parte. Mai mult, Thustmapper permite transferarea unor funcţii accesate prin tastatură sau mouse direct pe gamepad.

În timpul testelor, Firestorm Dual Analog 3 s-a comportat excelent, având timpii de răspuns remarcabil de mici. În afară de **Microsoft Motocross Madness 2, V8 Racing Challenge, Duke Nukem Manhattan Project, Croc 2, Need for Speed Underground 2, Pitfall 2: The Last Expedition,** gamepad-ul a fost testat şi în **Prince of Persia: Warrior Within.** În cazul primelor jocuri nu apăruse nici o problemă, fiecare joc detectându-l şi dându-ne posibilitatea de a reconfigura controlul. La **Prince of Persia** treburile n-au decurs cum ne-am fi aşteptat. Jocul celor de la Ubisoft, chiar dacă a recunoscut prezenţa con-



trollerului nu ne-a lăsat să reconfigurăm controlul, mai mult, nici nu a reacţionat la tentativele de controlare a personajului prin gamepad.

Controller-ul s-a comportat deosebit de bine şi în cadrul testelor efectuate pe emulatoare de console de jocuri. A fost recunoscut fără probleme, şi cu ajutorul lui am putut beneficia pe PC de distracţia şi de controlul simplu oferit de jocurile de PlayStation.

Cele 12 butoane programabile, d-pad-ul cu 8 direcţii şi cele 2 controllere analogice sunt mai mult decât suficiente pentru posibilităţile oferite de jocuri. În plus, cu o singură mişcare se poate trece la modul de funcţionare Digital în cel Dual Analog.

Nici după timp îndelungat de folosire nu apare vreo senzaţie de disconfort. Acest lucru se datorează materialelor de calitate folosite la construcţia gamepad-ului şi a greutăţii reduse a acestuia.

Thrustmaster s-a aflat din totdeauna printre cei mai buni producători de game controller-e, şi nici Firestorm Dual Analog 3 nu este o excepţie. Acesta este o soluţie viabilă pentru toţi cei care simt că nu se descurcă cu mouse-ul şi tastatura.

GAMES BOND
jacint@pcgames.ro

Punctaj
FIRESTORM DA 3 **90%**

PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	CCA. 13 euro

PRO & CONTRA

- + design ergonomic
- + uşor de instalat
- + recunoscut de 99% din jocuri
- − programul de configurare este disponibil doar pe Internet

CONCLUZIE:
Când vine vorba de joystick-uri şi gamepads, Thrustmaster ştie bine ce are de făcut. Pentru cei care vor să-şi extindă PC-ul, gamepad-ul de faţă este cea mai bună soluţie.

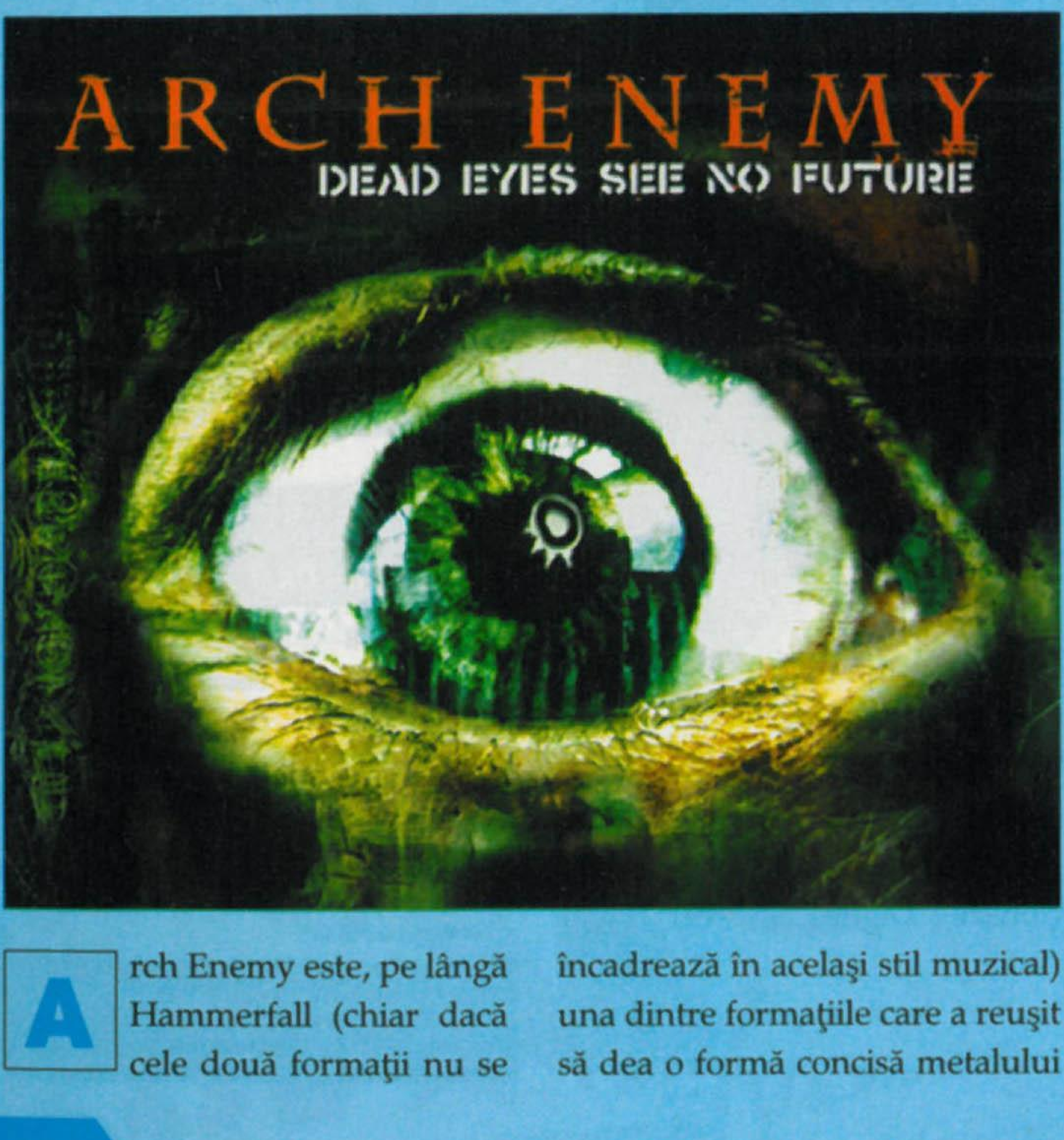
Crematory
Revolution



După o mică pauză făcută de subsemnatul în ceea ce priveşte goth-metalul, am decis să îmi pun mânuţele gameristice pe Revolution, un album lansat de Crematory undeva prin 2004. Sunt un ascultător fervent al acestor cântăreţi de origine germană şi pot spune că au existat de-a lungul timpului o grămadă de piese din discografia lor care m-au impresionat. Cunoscătorii ştiu foarte bine ce înseamnă un Caroline sau un I Never Die, ascultate cu amicii/femeia/sticla de bere în faţă, mai ales atunci când totul se reduce la o recenzie critică, mai bine cunoscută printre fani sub denumirea de „ascultat metal încontinuu şi comentat pe marginea pieselor". Ei bine, după ce am ascultat acest album am fost puţin decepţionat. Mă aşteptam de la o trupă ca Crematory să ofere publicului acelaşi stil care i-a făcut atât de iubiţi, aceeaşi chitară grea şi aceeaşi vocaliză perpetuă. Ei bine, nu e chiar aşa. Influenţele altor trupe abundă pe acest album, astfel încât, practic nici o piesă nu seamănă cu cealaltă (mă refer la stil, desigur), iar distanţa pe care o iau băieţii de goth creşte, considerabil. De exemplu, piese ca Wake Up sunt, dacă vreţi, în dulcele stil clasic, în timp ce altele, precum Reign of Fear suferă de prea multă influenţă din zona tehno şi dance. Acest lucru nu este neapărat rău, dacă ne uităm la trupe ce combină aceste stiluri (Concord Dawn), însă nu este emblema Crematory. Păcat.

Nota: 75%

Arch Enemy
Dead Eyes see no Future EP



Arch Enemy este, pe lângă Hammerfall (chiar dacă cele două formaţii nu se încadrează în acelaşi stil muzical) una dintre formaţiile care a reuşit să dea o formă concisă metalului ieşit din Suedia. La fel cum Hammerfall a plămădit o nouă cultură muzicală în ceea ce priveşte stilurile Heavy Metal şi Power, Arch Enemy a implementat o nouă direcţie în ceea ce priveşte metalul ceva mai greu. Prin „achiziţia", în 2001, a unei vocaliste de excepţie (la auzul căruia, mulţi dintre amicii meu exclamau cu vervă: „măi, ce tare cântă tipul ăsta!"), trupa a început să urce încet-încet treptele underground-ului şi să intre pe scena profesionistă. Mai toate albumele lor au fost practic o pregătire de drum pentru acest EP, care, la rândul său, nu pare altceva decât o modalitate de a face cunoscut numele formaţiei în America de Nord, deoarece se preconizează un „mic" concert pe acele meleaguri, în compania mult mai titraţilor Cradle of Filth. Pe lângă această piesă, mai avem de a face cu nişte cut-uri dintr-un concert live din Paris, trei cover-uri destul de interesante, precum şi videoclipul „We Will Rise". Chiar dacă, la prima vedere, pare un pacheţel destul de mic, calitatea sa este de excepţie. Pentru cei care ştiu ce înseamnă Arch Enemy şi muzica suedeză metal în general, acest EP vine la ţanc. Cu puţine influenţe gotic prin fundal, exact atât cât să dea o pată de culoare stilului, Arch Enemy reuşeşte să mă impresioneze încă o dată (dacă mai era necesar).

Nota: 90%

DEF LEPPARD
High 'N' Dry



Am avut parte de o mare călătorie nostalgică în trecut atunci când am reascultat acest album. Nu de alta, dar Def Leppard este, pentru mine, una dintre trupele de suflet, cu ei am crescut când eram mititel şi neştiutor (dacă vă vine să credeţi că am fost şi eu neştiutor o dată), iar Hard Rock-ul cântat de ei este inimitabil. Ca să nu vă mai amintesc (evident, celor care ştiu despre ce este vorba) că tobarul din Def Leppard are o singură mână, membrii formaţiei aşteptând ca el să iasă din spital şi să se reapuce de muzică aproximativ doi ani. Chiar dacă sună destul de bizar, Def Leppard este una dintre trupele care influenţează acest nou val de Heavy Metal britanic, iar albumul de faţă, alături de On Through The Night, Pyromania şi Hysteria (my personal favourite), este necesar de ascultat pentru oricare dintre cei ce se consideră fani ai muzicii rock. Bineînţeles, aşa cum se obişnuieşte în muzica Hard/Heavy de azi, putem întâlni diverse influenţe exterioare, cum ar fi riff-uri de chitară marca Iron Maiden (pe care le întâlnim, de altfel, cam în toate trupele britanice, indiferent de stil). Spre exemplu, piesa Bringin' On The HeartBreak este o baladă strălucită şi, chiar dacă nu sunt un degustător prea mare de piese slow, pot spune cu mâna pe inimă că este muncită şi bine cizelată. Cu toate acestea, mi se pare ciudat cum mulţi fani Maiden (sau ai altor trupe de gen) sar cu gura, catalogând Def Leppard drept o trupă „de toată jena". Vocea extraordinară a lui Joe Elliot mi-a umplut urechile de plăcere pe tot parcursul anilor de liceu, atunci când încercam să mă feresc de influenţa nefastă a colegilor, fascinaţi la rândul lor de alte ciudăţenii muzicale.

Notă: 88%

RHAPSODY
Rain Of A Thousand Flames



Un stil destul de original pentru o formaţie latină. Sau, cel puţin, aşa spuneam când am ascultat prima dată Rhapsody. Apărută parcă din ceva văgăună uitată de vreme, această trupă italiană a avut darul de a mă face să apreciez un stil muzical pe care îl consideram, la vremea respectivă, comercial până în pânzele albe. Fantasy Simphonic Hollywood Metal. Cel puţin, aşa scrie pe carcasa CD-ului. Un stil unic în felul său, plin de riff-uri de chitară melodică şi partituri simfonice. O singură trupă de acelaşi calibru mai ştiu care să cânte în acest gen, şi anume SimphonyX, însă diferenţele dintre cele două pot fi, de multe ori, prea mari pentru a le putea compara. Oricum, albumul celor de la Rhapsody este definiţia conceptului „classic meets metal", o producţie genială care reuşeşte să iasă din tiparele, uneori prea dure, are rockului şi să ne arate muzica într-o cu totul altă formă. Cu o singură excepţie. Cineva trebuie să se trezească la realitate şi să scoată naratorul din piesa Tears Of A Dying Angel – nu se potriveşte aproape deloc şi este pe punctul de a strica o compoziţie care, în alte condiţii, ar fi excepţională. În rest, nu mai am nici o plângere. Combinaţia de folk, muzică clasică, chitară dură şi clape virtuoase fac din acest album unul cu adevărat de colecţie. Păcat că nu sunt mai multe trupe care să urmeze exemplul celor de la Rhapsody.

Notă: 92%



Cititorii întreabă...

...cine le răspunde?!? :))

Salut băieţi!

E prima dată când vă scriu. Vreau să vă întreb un singur lucru. Când mi-am cumpărat numărul 52 am văzut că am câştigat o pereche de ochelari 3D. Problema este că nu scrie nicăieri cum voi intra în posesia lor. Vreau să vă întreb cum pot sa îi primesc, dacă trebuie să vă sun sau dacă mi-au fost trimişi. M-aţi ajuta mult dacă mi-aţi răspunde la e-mail, preferabil până începe şcoala, ca să mă pot bucura şi eu de premiu.

Mulţumesc anticipat,
Goga Răzvan a.k.a. Wave Master.

Stimată Redacţie,

În primul rând, cu ocazia sărbătorilor de iarnă prilejuite de încheierea calendaristică a anului în curs doresc să urez un călduros LA MULŢI ANI, multă sănătate şi împliniri de dorinţe tuturor celor care contribuie la apariţia acestei reviste.

De asemenea, ţin să vă mulţumesc că prin activitatea dvs. susţineţi acest domeniu de larg interes pentru o varietate foarte mare de oameni, de vârste diferite, cu ocupaţii diverse. Noi copiii suntem cei mai interesaţi de apariţiile în domeniu şi de aceea, revista editată de către dvs. se regăseşte printre preferinţele noastre.

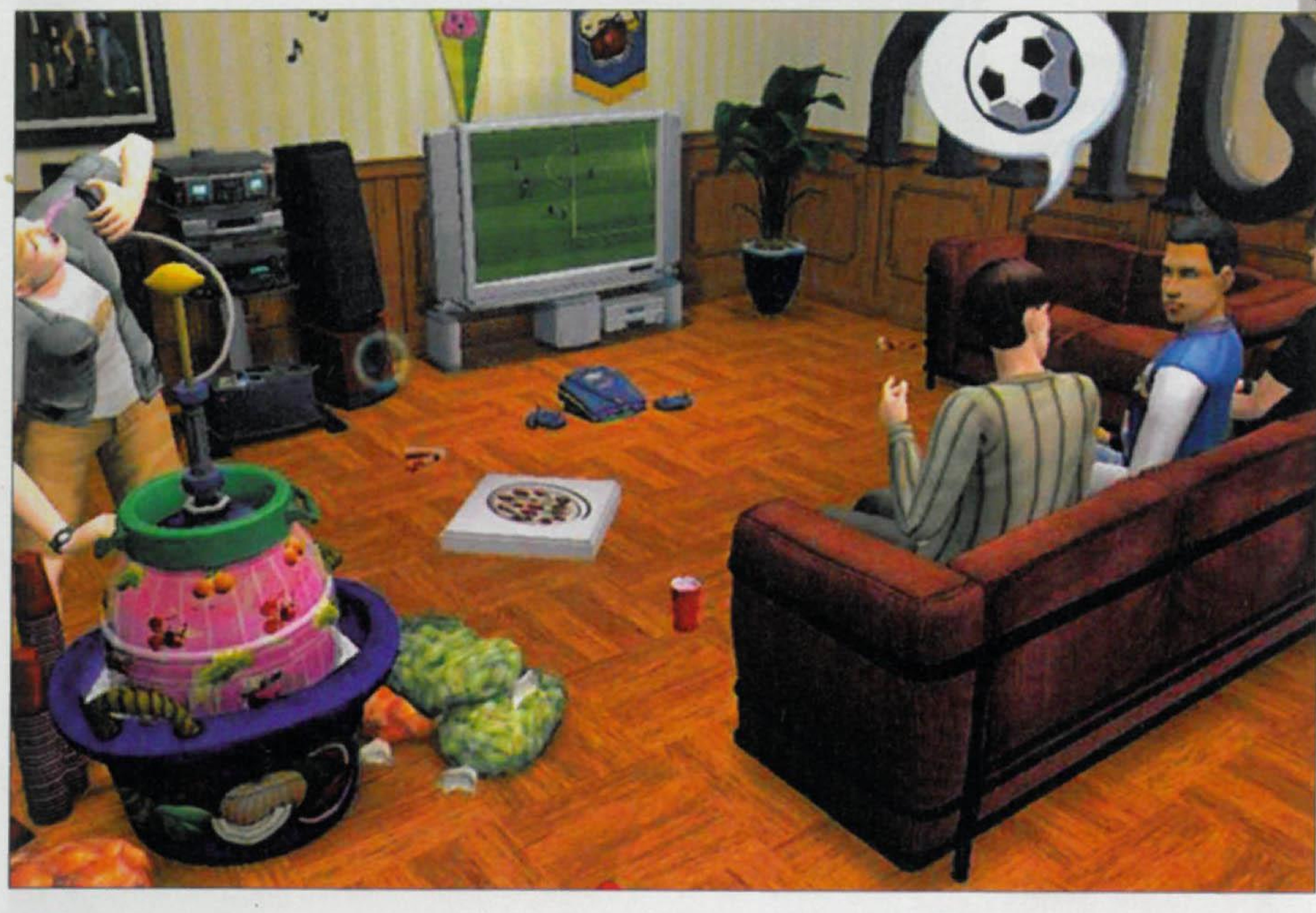
În dimineaţa zilei de Crăciun, am avut plăcuta surpriză ca printre alte cadouri primite din partea Moşului să aflu şi revista PC Games 4 Fun, ediţia din ianuarie 2005. Am răsfoit-o nerăbdător, căutând rubrica cu câştigătorii concursului din această revistă. Sunt un fan al acestor concursuri şi din totdeauna mi-am dorit să mă număr printre câştigători. Cea mai mare bucurie de Crăciun a fost că printre alte nume să regăsesc şi numele meu. Tocmai de Crăciun! Înseamnă că Moşul a fost mulţumit de mine. Am câştigat o pereche de ochelari Y-3D, fapt care m-a făcut să fiu foarte fericit. De abia aştept să intru în posesia lor! De aceea, am rugămintea să-mi spuneţi cum să procedez pentru ca aceştia să ajungă la mine. Cred că dacă şi în anul care vine voi fi cuminte, voi învăţa bine, am să dovedesc că merit, Moşul mă va răsplăti şi îmi va facilita conectarea la Internet. Deocamdată nu am, dar mă descurc – ce-i drept, destul de rar – cu calculatorul lui tata de la serviciu. De fapt, de pe adresa lui de e-mail vă şi scriu aceste cuvinte.

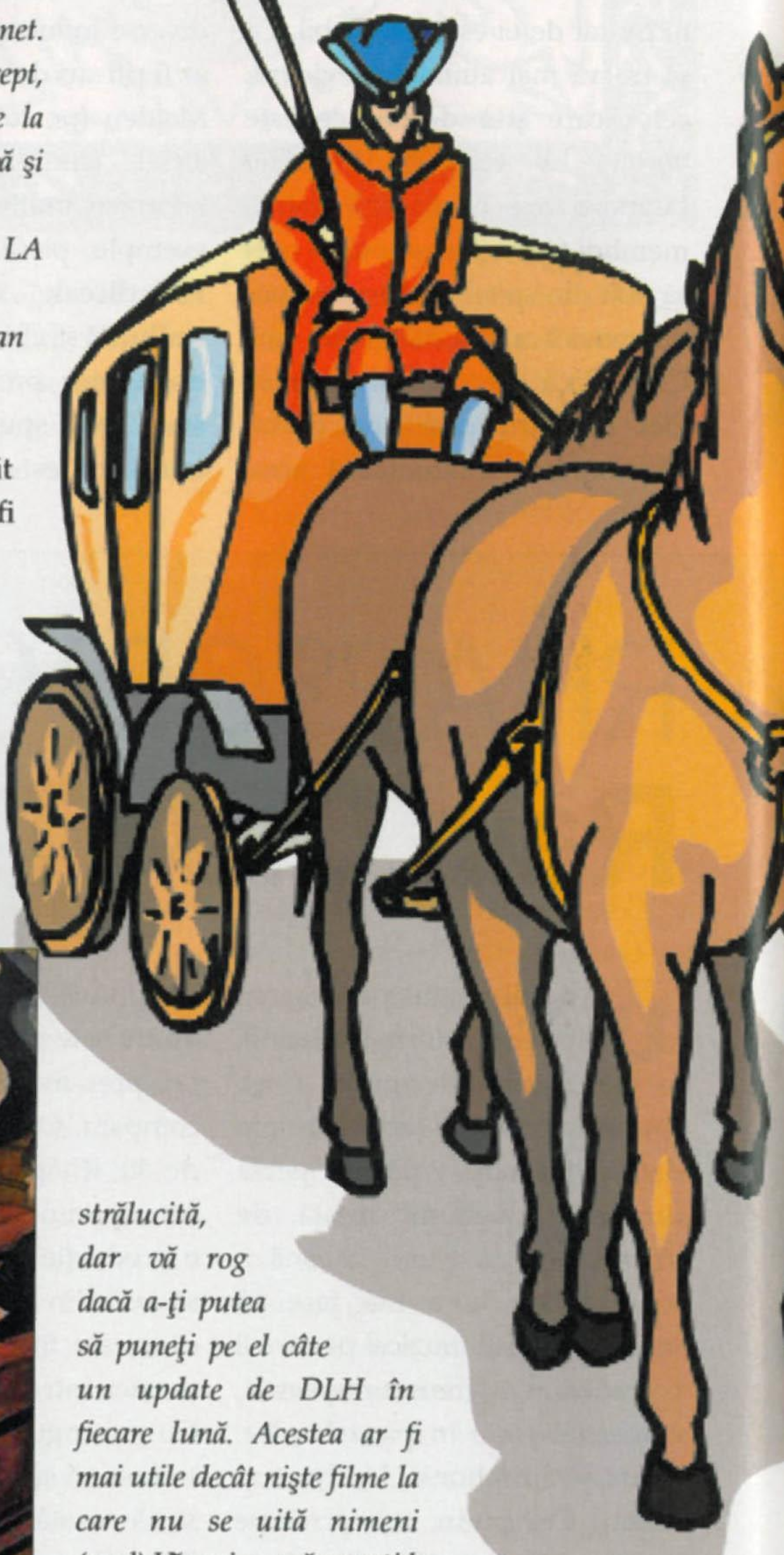
Vă mulţumesc şi vă urez, încă o dată, un LA MULŢI ANI călduros !

Niculescu Alin – Bogdan

Salutări mândri câştigători,

Înainte de toate aş vrea să vă felicit pentru premiile câştigate. Acestea vor fi expediate prin poştă de către partenerul nostru, împreună cu care am organizat concursul, firma Vireal. Când vă vor sosi exact premiile nu vă pot spune, dar cred că nu trebuie să mai aşteptaţi prea mult. Fiţi cuminţi în continuare, învăţaţi sârguincios, dar nu uitaţi să şi jucaţi şi cine ştie ce vă va aduce Moşul data viitoare. Baftă în continuare!





Dragă PC Games 4 Fun,

*Ştiţi deja că sunteţi cea mai bună revistă de jocuri din România, deci nu mai trebuie să vă laud. Este prima dată când vă scriu deoarece nu am Internet acasă, dar vă cumpăr revista în fiecare lună. Ideea cu DVD-ul introdus în loc de două CD-uri mi se pare strălucită, dar vă rog dacă a-ţi putea să puneţi pe el câte un update de DLH în fiecare lună. Acestea ar fi mai utile decât nişte filme la care nu se uită nimeni (cred). Vă mai rog să puneţi la rubrica Specials nişte moduri de **NFS: Underground 2** pentru că merită. Aţi mai putea pune şi nişte muzică, de exemplu Nightwish, SOAD and more. Am câteva întrebări:*

1. Am un AMD Athlon 2400 + la 2400 MHz, un GeForce FX 5900 XT la 512 MB RAM. Sunt pregătit pentru anul viitor?

*2. De ce nu daţi şi voi testele mai repede, nu după trei săptămâni? De exemplu, am terminat **Harry Potter 3** înainte ca să-l văd în PC Games şi **Underground 2** la fel?*

*3. De ce mi se mişcă **Sims 2** greu? Cred că ar trebui să se mişte bine, deoarece am tot ce aţi scris la recomandări.*

Vă mulţumesc pentru o revistă aşa de bună. Vă urez sărbători fericite şi un an nou cu cât mai multe jocuri, pagini şi cumpărători. Vă rog să-mi răspundeţi cât mai repede la întrebări.

Bicheru 1010



Salut Bicherule,

În primul şi primul rând, aş vrea să evităm o confuzie: DVD-ul alăturat revistei nu înlocuieşte cele două CD-uri cu care v-aţi obişnuit până acum.



E vorba de două ediţii diferite, cu coperte diferite, cu preţuri diferite şi cu suport media diferit. În rest, în ceea ce priveşte conţinutul (articolele, concursurile) sunt identice. You little cheater... Chiar dacă suntem împotriva folosirii cheat-urilor, ţi s-a îndeplinit dorinţa şi, din numărul acesta, ai update-ul de DLH (atât pe CD, cât şi pe DVD). N-au apărut MOD-uri pentru **NFS: Underground 2** şi nici nu e prea probabil să apară. De fapt, seria **NFS** niciodată nu a prea avut MOD-uri, ci maşini apărute ulterior care se puteau integra în joc. Totuşi, să nu neglijăm nici video-urile: faptul că tu nu te uiţi la trailere nu înseamnă că pe alţii nu-i interesează. Chiar dacă vom pune muzică pe CD-uri (sau pe DVD) nu vor fi piese ale formaţilor de tine amintite. Pentru folosirea şi reproducerea acestora este nevoie de plata unui taxe de licenţă serioase. Nu ne confunda cu vreun canal DC++ sau cu vreo sursă de torrents de unde obţii mp3-uri. Apariţia tardivă a unor teste se datorează, pe de o parte, timpului care trece între încheierea din punct de vedere redacţional al revistei şi momentul apariţiei în chioşcuri. Pe de altă parte, noi testăm jocurile la scurt timp după apariţia oficială, nu deodată cu apariţia versiunilor pirat. Calculatorul tău este pregătit pentru anul în care deja am intrat, nu cred să ai vreo problemă cu jocurile care vor apărea. De ce-ţi merge greu **Sims 2**? Pot fi o puzderie de motive care să cauzeze acest lucru. Aşa pe nevăzute nu pot să-ţi spun. Încearcă să reinstalezi driverele video (sau pe cele ale plăcii de bază) şi încearcă să reinstalezi jocul. Succese şi să auzim de bine.

Bună,

Am apelat la ajutorul dvs. fiindcă aveţi cunoştinţe în domeniu şi sunteţi o echipă de profesionişti. Am câteva întrebări, după cum urmează:



1. Sunt din Republica Moldova, cum aş putea să mă abonez la revista PC Games 4 Fun?

2. Vă rog să-mi recomandaţi careva shop-uri on-line oficiale şi legitime de unde aş putea procura jocuri PC, produse hardware şi DVD-uri cu filme.

3. Aveţi cumva filială a producţiei dvs. în Republica Moldova?

Vă mulţumesc pentru informaţii.

Salut,

Fiind în Republica Moldova lucrurile se complică, abonarea la revista noastră presupunând cheltuieli suplimentare. Dacă eşti dispus să le plăteşti, contactează departamentul corespunzător (detalii găseşti la sfârşitul revistei) şi ei îţi vor putea da toate informaţiile necesare. Fiecare lanţ de magazine care se respectă are site de unde şi unde poţi comanda componente Hardware etc. Când vine vorba de jocuri şi software cel mai bine e să cauţi la gameshop.ro – chiar dacă nu au tot ce e proaspăt, cele mai mari titluri le primesc, mai devreme sau mai târziu. Noi nu avem nici un fel de filială sau reprezentanţă în Republica Moldova (şi nu prea sunt şanse să se înfiinţeze aşa ceva), astfel ne poţi contacta doar prin e-mail sau scrisoare. Te mai aşteptăm să ne scrii.

Dragă redacţie,

Chiar nu ştiu de ce nu mai răspundeţi la scrisori, că v-am trimis mai multe până acum şi la nici una nu aţi răspuns! Care e treaba? Ocupaţi nu? Păi se vede în conţinutul revistei care este perfectă! Sper că munca voastră să nu vă împiedice să nu mai răspundeţi la e-mail-uri!

Ok! Am şi eu câteva întrebări :

*1. Ce se aude de **Combat Mission 4**? Dar de **Brothers in Arms**?*

*2. Nu a apărut un patch la **Rome: Total War**? Dacă a apărut să-l puneţi în revistă!*

3. De ce numărul 51 nu are DVD??? Era beton aşa!

*4. Tot la **Rome**: am văzut în revistă că voi aveţi cohorte de 100 de soldaţi pe când eu am doar de 40! De ce? Cum fac să am mai multe unităţi într-o grupă?*

*5. Când apare **KotOR 2**?*

Vă salut şi felicitări pentru o revistă reuşită!!!

Bogdan

Salut Bogdane,

Vezi? Insistenţa ta a fost răsplătită! Om fi noi ocupaţi, dar răspundem sârguincios şi la e-mailuri (mai precis Cipri, care e mai tare decât orice mailer-daemon). Conţinutul revistei nu e perfect, dar ne bucurăm că reuşim să vă fim pe plac. Dacă totul merge conform planului, **Brothers in Arms** va apărea la sfârşitul lunii februarie. La fel şi **KotOR 2**, dar de **Combat Mission 4**, din păcate, nu se aude mai nimic. **Rome: Total War** se bucură de un patch (versiunea 1.1) care-şi va face în curând apariţia pe CD-urile revistei. Problema referitoare la numărul unităţilor dintr-o cohortă se reduce la „unit scale settings", care poate fi găsit în meniul Video Options. Această setare este influenţată foarte mult de sistemul tău şi reprezintă numărul de oameni dintr-o legiune. Deci pe „units sizes" mare pot participa la o bătălie câteva mii de soldaţi, iar la „units sizes" mici doar câteva zeci. De la numărul 50 încoace există ediţia cu DVD a revistei, probabil tu n-ai mai avut bafta să prinzi una (se vinde ca pâinea caldă). Te mai aşteptăm cu critici şi întrebări, toate cele bune!

Câştigătoarea concursului organizat de Best Distribution şi PCGames 4 Fun este **Harcsa Monica**, din Târgu-Mureş. Felicitări, Monica, ai câştigat un joc Half-Life 2!

Câştigătorul unui volan MOMO Racing Force-Feedback – concurs organizat de PCGames 4 Fun şi Vireal – este **Cătălin Ionescu**, din Bucureşti!

Erata cum Manga!

Premieră mare, dar mai puţin răsunătoare: pentru prima dată în istoria revistei ne vedem nevoiţi să publicăm o erată. Ce să-i faci, oboseala de la sfârşitul ediţiei trecute şi-a spus cuvântul şi, ca totul să iasă încurcat de-a binelea, drăcuşorul tehnologiei şi-a băgat coada şi a amestecat lucrurile. Aşa se face că lipseşte o bucată sănătoasă din articolul dedicat lui **GTA: San Andreas**. Pe această cale ne cerem iertare şi ne turnăm cenuşă în cap. Fără a putea reproduce întreg articolul, vă prezentăm partea care lipseşte:

„ ... Deh, magia jocurilor video... Şedinţele de antrenament sunt cam ciudat reglate. Bicepşii şi, în special, mersul pe bicicletă nu-i vor pune absolut nici o problemă lui CJ, care va putea fi menţinut în formă şi de către jucătorii mai puţin abili, cu un minumum de antrenament. Odată „pline", Muscle şi Stamina vor scădea atât de lent încât aproape că nu mai este nevoie să te întorci ca să asuzi pentru ele. Te poţi însănătoşi şi prin savegame-uri, ce mai, trebuie să treacă mult timp ca să vezi un mesaj de alertă referitor la health-ul lui CJ! Dacă nu ai chef de sală şi alte transpiraţii, sau de restaurante şi pofte gastronomice eşti liber să alegi ce vrei tu: aici Rockstar nu se dezminte.

Zonă de joc gigantică, misiuni variate, posibilităţi cu nemiluita: ambiţia lui **GTA: San Andreas** este atât de mare, încât sărmanul PS 2 e la capătul puterilor. Clipping-ul este monstruos, aliasing-ul face ravagii pe ecran şi frame rate-ul atinge nivele de campion mondial. În cel mai rău caz, până şi decorurile uită să se afişeze... pe scurt, PS 2-ul plânge de se scutură carcasa pe el! Este normal, din cauza mulţimii de parametri, mult prea numeroşi dacă nu poţi conta pe 1 GB de RAM şi plăci grafice 3D magice... Spă afişezi un stat atât de imens fără cel mai redus timp de încărcare şi fără să pierzi nimic din libertatea de deplasare, este o izbândă în termeni de programare, dar nu este neapărat una în termeni de jucabilitate. Mai mult decât realizarea tehnică, **GTA: San Andreas** este marcat de numărul halucinant de bug-uri de toate felurile, care nu ar trece nici de CTC-ul de la fabrica de textile „Mioriţa". Ca jucător mai nou în PS2, pot să înţeleg de ce unii sunt sceptici în faţa lui **GTA** şi trebuie să spun că acest episod nu îi va împăca. Cu doi ani de dezvoltare la activ şi ambiţii cât China, Rockstar ar fi putut să optimizeze detalii ca mira sau controlul camerei... Bine, apar rotirile unghiului de vedere pe stick-ul drept şi recentrarea automată a camerei pe L1, adică minimum sindical pentru acest gen de joc; dar încă mai trebuie să dăm lupte grele cu perspectiva, în special la bordul vehiculelor, unde recentrarea nu mai funcţionează, ceea ce ne obligă la vederi laterale şi stick dreapta ca să revenim la un unghi de vedere corect."



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Iancu Alexandru, din Bucureşti - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Iancule dragă, pentru imaginea ta haioasă îţi vom acorda numărul pe martie/2005 al revistei noastre!

DESPRE TINE

Nume/Prenume: ______
Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______
Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______ Telefon/Mobil: ______ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ______
Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ______ Studii ______

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 februarie.

CHESTIONAR PC Games 5 Fun februarie/2005

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-au plăcut mai mult?
......

3. Care articol(e) din acest număr ţi-au displăcut?
......

4. Ce sugestii ai?
......

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?
......

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
......

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
......

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
......

9. Mă interesează următoarele componente:
......

CD

10. Ce sugestii ai?
......

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
......

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______

15. Emisiunea TV preferată
......

16. Ce posturi de radio asculţi mai des?
1. ______
2. ______
3. ______

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ______
2. ______
3. ______

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ______
2. ______
3. ______

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
......

23. Pasiunea mea este
......

24. Formaţia muzicală preferată/cântăreţul preferat
......

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 2CD	☐ 3 luni - 249.000 lei	☐ 6 luni - 497.000 lei	☐ 12 luni - 895.000 lei
ABONAMENT PC Games cu DVD	☐ 3 luni - 321.000 lei	☐ 6 luni - 642.000 lei	☐ 12 luni - 1.161.000 lei

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Preţul abonamentului în sumă de ______ l-am achitat cu mandat nr. ______ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor. Semnătura



PCGames 4 Fun martie/2005

Ce aduce anu'...

Acum că am cam terminat de prezentat şi ultimele titluri apărute în luna decembrie, ne aşteaptă un scurt răgaz în care ne vom trage sufletele turmentate de atâta joacă şi vom arunca o privire spre câteva dintre aventurile virtuale ce ne aşteaptă în 2005. Singura apariţie notabilă de la finele lui 2004, care ne-a mai rămas pentru luna viitoare, este **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** – un shooter surprinzător de bun, inspirat din filmul SF cu baciu' Vin Diesel. Acesta va fi, de altfel, unul dintre puţinii protagonişti ai rubricii noastre de teste, luna ianuarie 2005 fiind practic lipsită de lansări remarcabile. De abia prin februarie jocurile vor începe să-şi dea drumul, încet-încet, iar până atunci va trebui să supravieţuim din firimituri şi avanpremiere. Şi, desigur, un special în care vom trece în revistă titlurile care urmează să fie lansate în cursul anului 2005. Titluri mici şi mari, aşteptări peste aşteptări! Anul care tocmai a început este ceva mai sărac în jocuri pentru PC, dar titluri ca **World of Warcraft**, **S.T.A.L.K.E.R.**, **GTA: San Andreas**, **Black & White 2**, **Gothic III**, **Quake IV** sau **Civilization IV** par extrem de promiţătoare. Însă, ne aşteptăm ca multe dintre jocurile desemnate prin Occident în fruntea topurilor Most Wanted pentru 2005 să sufere încă o mulţime de amânări. Tot ce mai putem spera acum este ca la primăvara să primim cât mai multe dezvăluiri şocante.

HOBBIT TORRENT
serban@pcgames.ro

Caseta redacţională

Redactor-şef
Ciprian Coroianu



(Moş Gherilă)
cipri@pcgames.ro

Redactor executiv
...

?

(vacant)
@pcgames.ro

Redactor
Jácint Erdei



(Games Bond)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărăţeanu



(Alyx in Chains)
paul@pcgames.ro

Redactor
Şerban Stokker



(Hobbit Torrent)
serban@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu
(Frăgutza)

DTP
Alexoaie Ioan
(DuTiePişti)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás
(webhamster)
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0788.507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788.343.942
s.dem@mediacontact.ro

Distribuţie
SC Media Contact Distribuţie SRL
Director distribuţie: Onica Dorin
tel.:0788.343.943
Director economic: Oana Noje
Belcin Ovidiu
Aurica Andreiu - tel: 0359.401.086
e-mail: distributie@mediacontact.ro
vanzari@mediacontact.ro

Contabilitate
Sanda Ias
financiar@mediacontact.ro

Consilier juridic
Ioana Cioară
e-mail: juridic@mediacontact.ro

Producţie CD- ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0788.343.943

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Comenzi si abonamente:
Director: Ioana Andreea Pop,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii:
Paul Mork
abonamente@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 10 IANUARIE 2005

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
e-mail:
pcgames@mediacontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenţi


RDS	2
T3	5
Cerf 2005	11, 12, 13
Audiofon	15
MyComputer	16
PGL	41
Best Distribution	55
BestTop	63
Transilvania	67
Vireal	91
Benq	92

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, My Computer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin
Preşedinte: Dorel Puchianu

SC Media Contact SRL este membră B.R.A.T.

Nume/Prenume:
Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.
Bl. Ap. Cod poştal:
Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /
E-mail:
Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună


AUTO3D LCD DISPLAY
SENZAȚIONAL
MONITOR
AUTOSTEREOSCOPIC
IMAGINI
TRIDIMENSIONALE
FĂRĂ OCHELARI 3D
VIREAL
vrshop.ro
SC VIREAL SRL
CRAIOVA
TEL./FAX 0251466011
E-mail: info@vireal.ro
WWW.VIREAL.RO
WWW.VRSHOP.RO
ECHIPAMENTE ȘI TEHNOLOGII
STEREOSCOPICE 3D ȘI
DE REALITATE VIRTUALĂ